PASSATEMPOS • CURIOSIDADES • QUADRINHOS • TESTE

Abril

RECREIO

R$ 5,90
Ano 4
Nº 174

27º Prêmio Abril de Jornalismo

• RECREIO • Revista do Ano

10/7/2003

ISSN 1517-7467 12788/1 00174

SINBAD

Sai da frente!

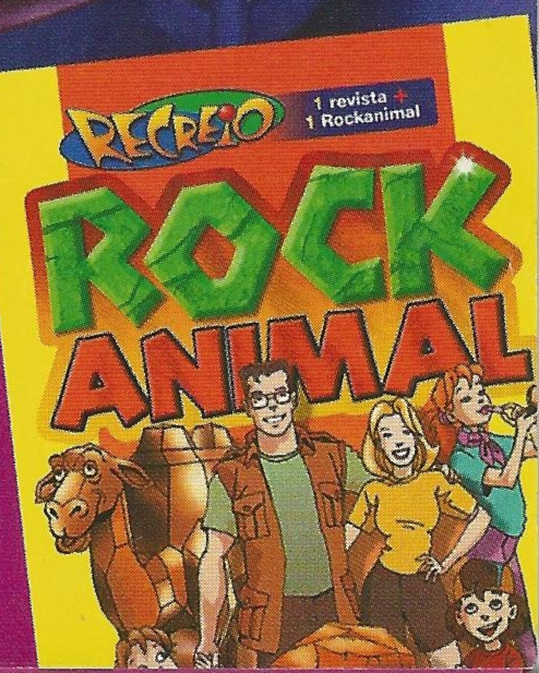
Divirta-se no cinema com esse herói dos sete mares

www.RECREIONLINE.com.br

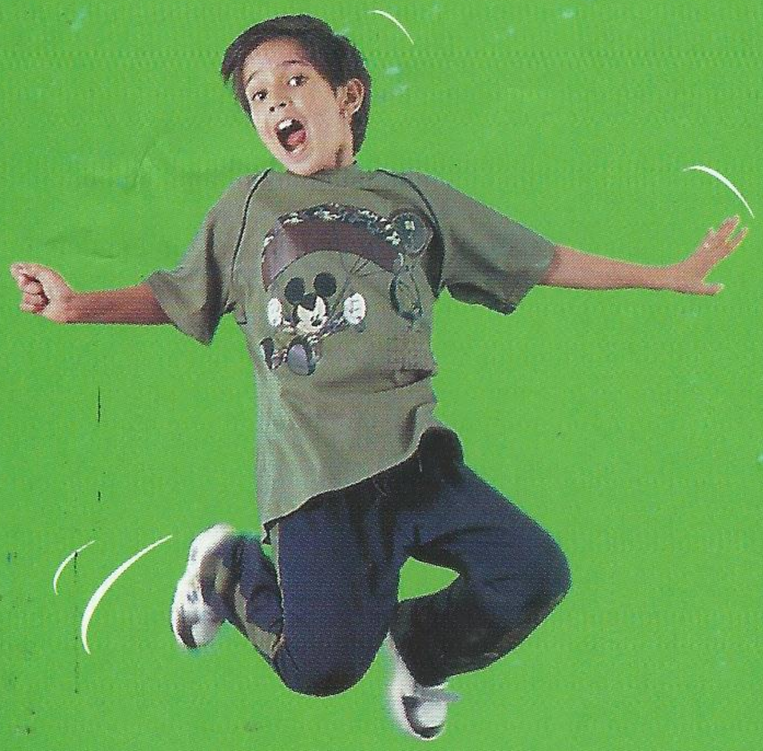
QUATI
Um bicho tagarela e mascarado

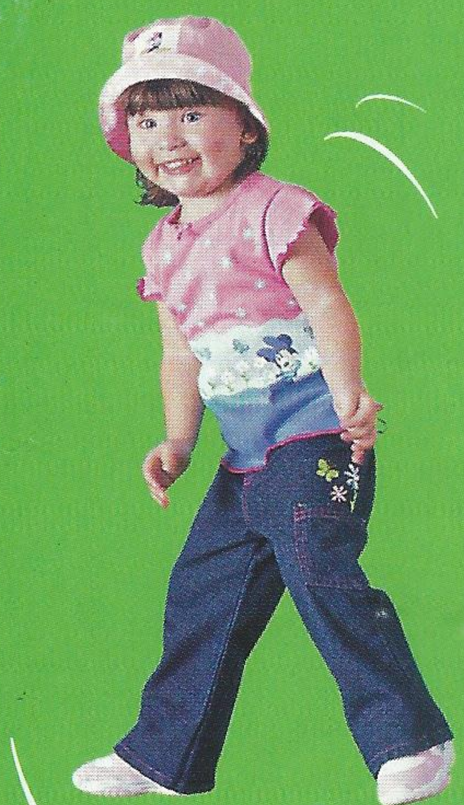
GAME
Uma gincana divertida com Bob Esponja e a turma da TV

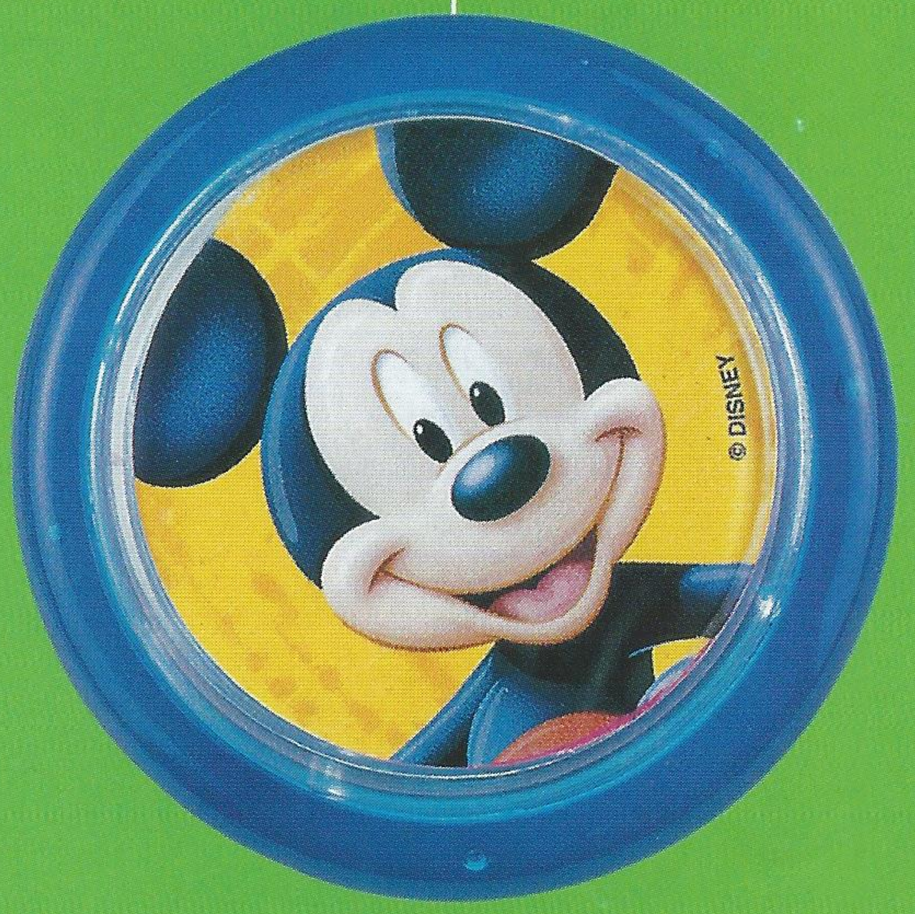
GRÁTIS
Envelope-surpresa com:
- 1 ROCKANIMAL
- 1 minigibi



GERACAOFOXKIDS.BLOGSPOT.COM.BR







QUER GANHAR UMA ROUPiNHA
DA DiSNEY E UM iOiô?
HiPNOTiZE SUA MÃE BALANÇANDO
O ANÚNCiO PRA LÁ E PRA CÁ.

SEUS AMiGUiNHOS DA DiSNEY
ACABAM DE CHEGAR NA RiACHUELO.
E A CADA 30 REAiS EM COMPRAS VOCÊ
GANHA UM iOiô PARA BRiNCAR.
SÃO CiNCO DELES PARA COLECiONAR. É SÓ
PEDiR PRA SUA MÃE PASSAR NA RiACHUELO.

www.riachuelo.com.br

Promoção válida de 3/7 a 13/7/2003, ou enquanto durar o estoque (o que ocorrer primeiro), devido à quantidade de mercadoria ser limitada por loja.

TALENT

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES! **Coisas legais de saber**

6 TESTE **Todos a bordo!**
Você seria um bom marinheiro?

8 CINEMA **Aventura no mar**
O marujo Sinbad estréia nos cinemas.

12 FAZENDO ARTE **Se amarre nessa**
Aprenda a fazer nós de marinheiro.

13 PASSATEMPO **Enigma**
Descubra o nome dos bruxos.

14 FIQUE LIGADO **Olhando de cima**
Veja o mundo de outro jeito.

17 GAMES **Farra no PC**
Brinque com turma da TV.

18 TÚNEL DO TEMPO **Sempre na moda**
Conheça a história do jeans.

20 PASSATEMPO **Cadê?**

24 BICHOS **Espertos e tagarelas**
Saiba como vivem os quatis.

26 ROCK ANIMAL **Rochas diferentes**
Veja como elas se formam e faça experiências gostosas.

28 FÉRIAS **Brinque com jornal**
Dicas para se divertir com a turma.

29 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO **Labirinto**
Ajude a lagarta a chegar até a maçã.

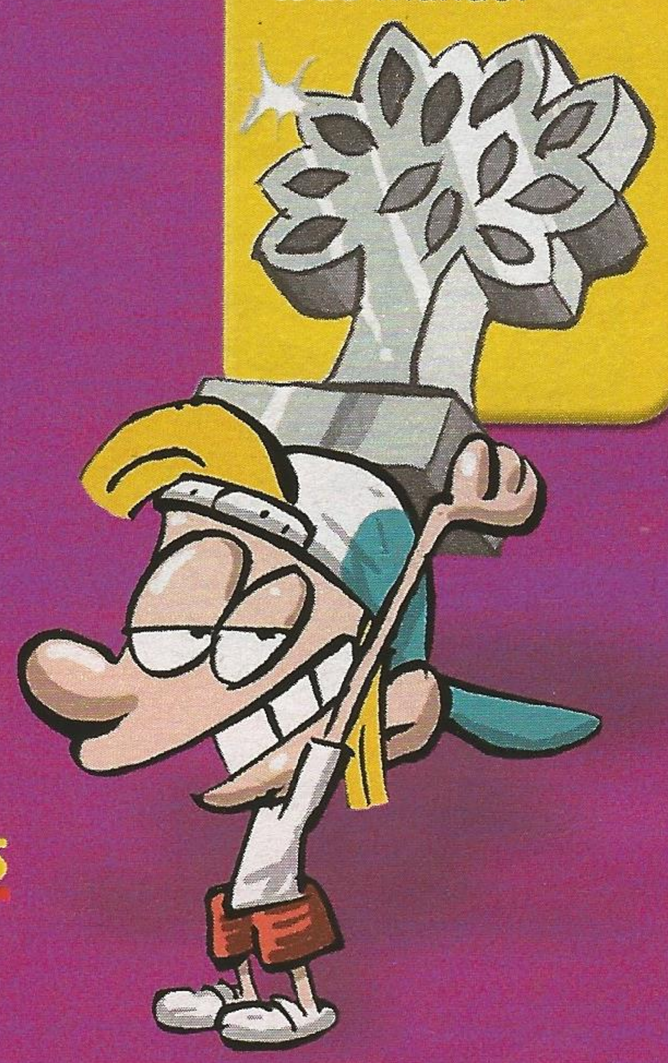
39 PASSATEMPO **Jogo dos sete erros**

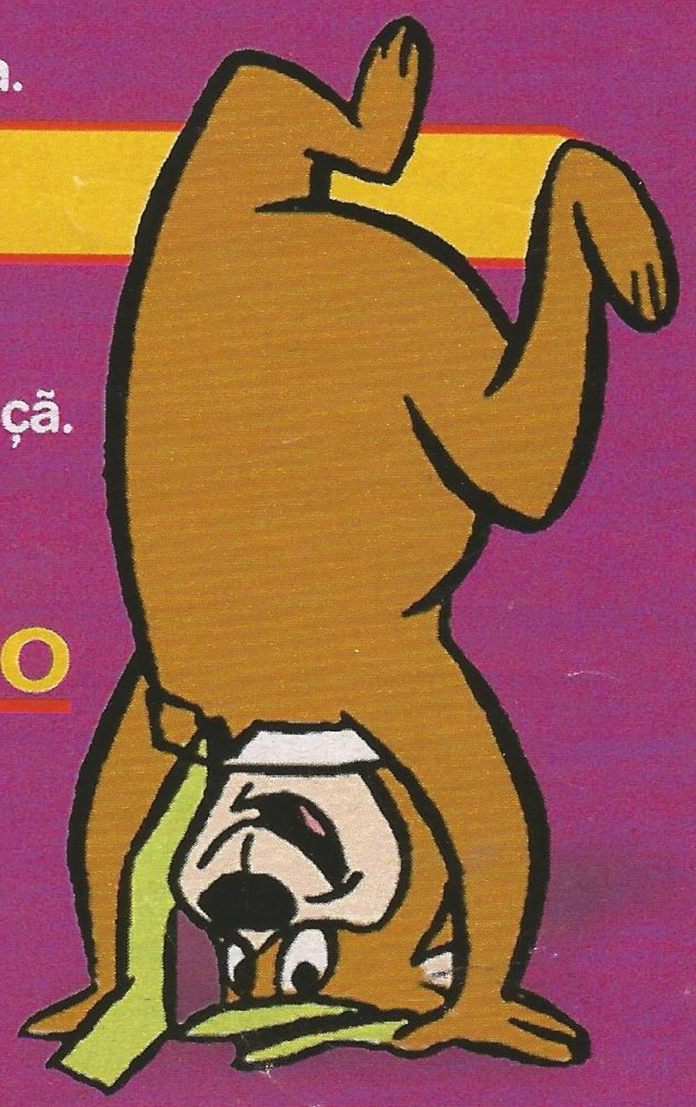
40 CORREIO **Seu espaço na RECREIO**

42 TIRINHAS! **Para rir**

RECREIO

O selo que aparece na capa desta edição é pra você saber que a sua revista favorita ganhou um troféu: o **Prêmio Abril 2002**. A Recreio foi escolhida como **Revista do Ano**. Pode contar pra todo mundo!





CAPA: DIVULGAÇÃO (SINBAD) / FÁBIO COLOMBINI (QUATI) / © YOGI BEAR AND ALL RELATED CHARACTERS AND ELEMENTS ARE TRADEMARKS OF AND © HANNA-BARBERA. WB SHIELD: ™ & © WARNER BROS. (S02)

CURIOSIDADES

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

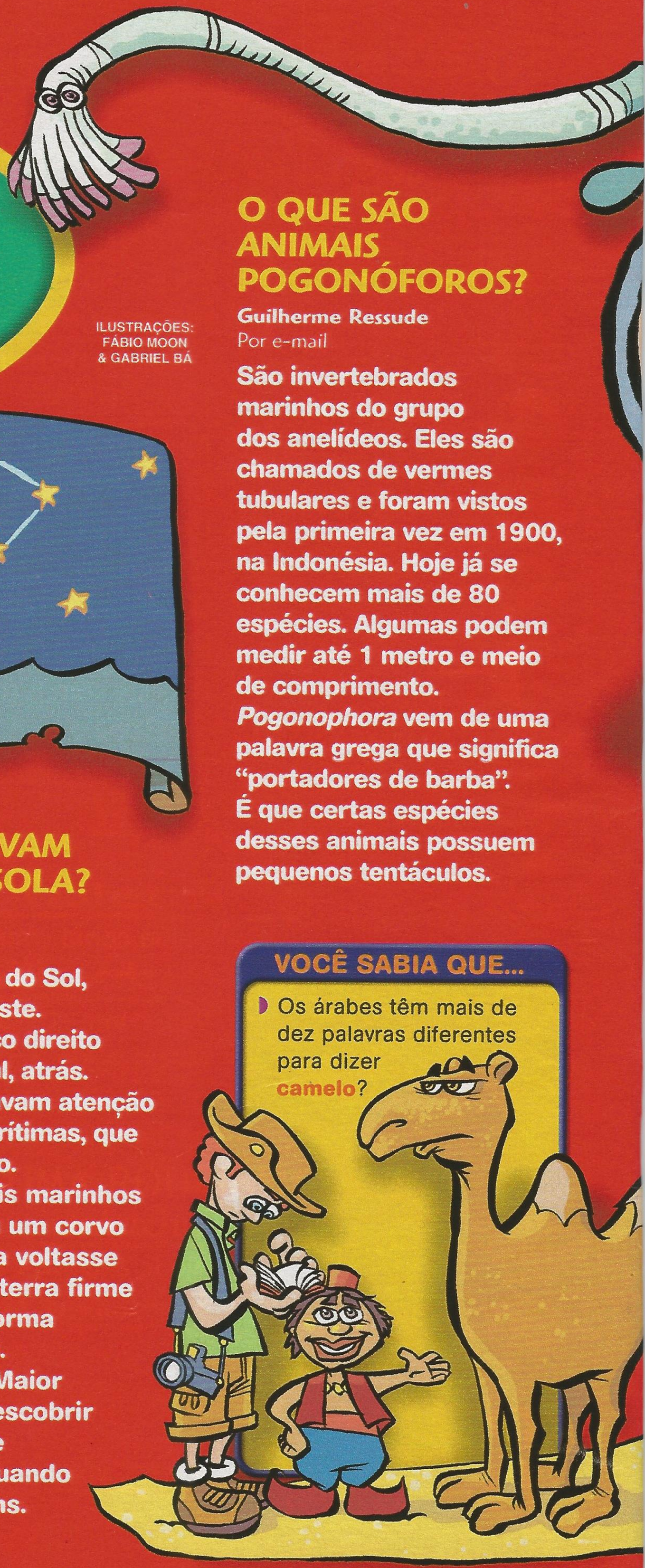
Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 – 8º andar
São Paulo – SP – CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

COMO OS POVOS SE ORIENTAVAM ANTES DA INVENÇÃO DA BÚSSOLA?

Lucas Augusto da Fonseca
Santo André – SP

Observando vários sinais, como a posição do Sol, que sempre nasce no leste e se põe no oeste. As pessoas sabiam que, apontando o braço direito para o leste, o norte estava à frente e o sul, atrás. Para navegar, os marinheiros ainda prestavam atenção na direção dos ventos e nas correntes marítimas, que mudam de acordo com as estações do ano. O comportamento das aves e dos animais marinhos também contava. Os vikings até levavam um corvo nas viagens. Eles soltavam a ave e, se ela voltasse para o barco, era sinal de que não havia terra firme por perto para pousar. Mas a principal forma de orientação era a posição das estrelas. Pela localização das constelações Ursa Maior e Ursa Menor, por exemplo, é possível descobrir a direção do Pólo Norte. Era por isso que os navios quase não saíam no inverno, quando o céu costuma ficar encoberto por nuvens.



ILUSTRAÇÕES: FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

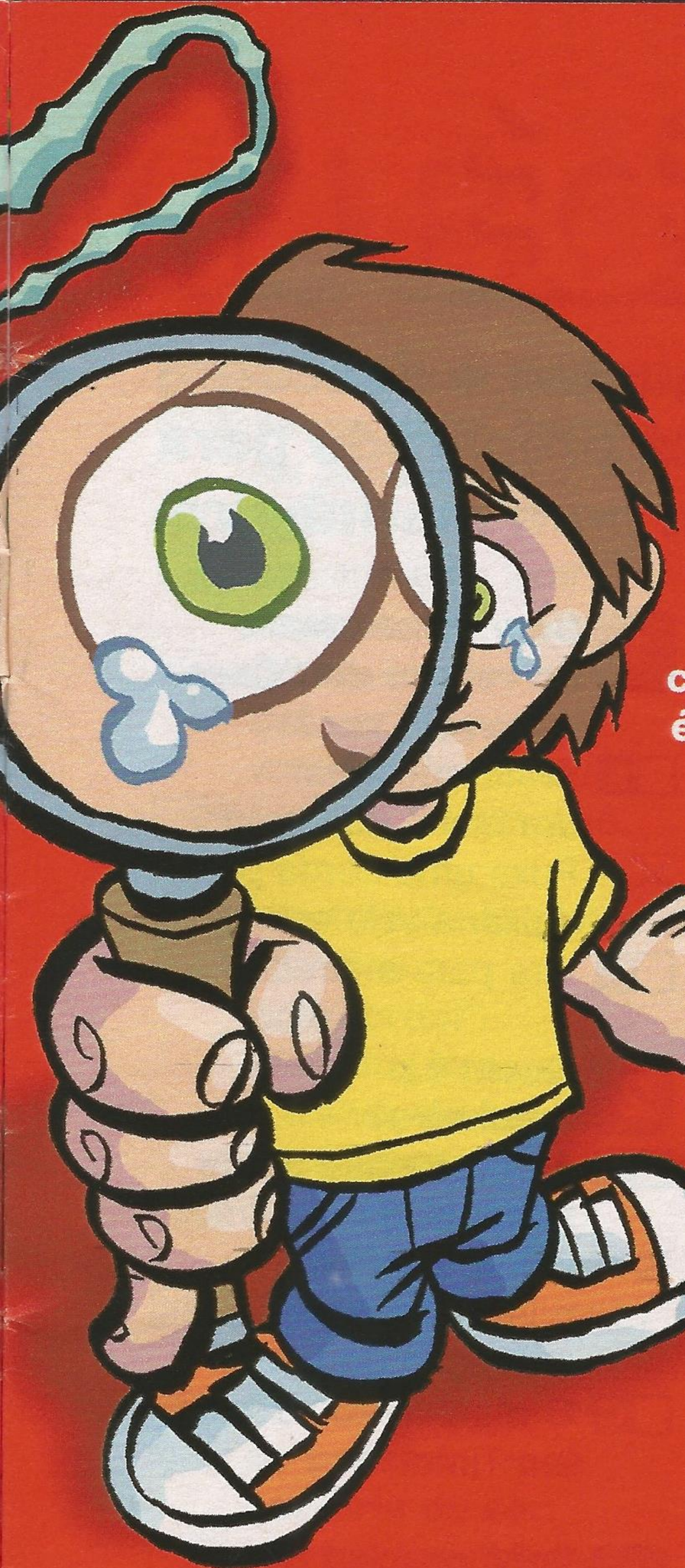
O QUE SÃO ANIMAIS POGONÓFOROS?

Guilherme Ressude
Por e-mail

São invertebrados marinhos do grupo dos anelídeos. Eles são chamados de vermes tubulares e foram vistos pela primeira vez em 1900, na Indonésia. Hoje já se conhecem mais de 80 espécies. Algumas podem medir até 1 metro e meio de comprimento. *Pogonophora* vem de uma palavra grega que significa "portadores de barba". É que certas espécies desses animais possuem pequenos tentáculos.

VOCÊ SABIA QUE...

- Os árabes têm mais de dez palavras diferentes para dizer **camelo**?



POR QUE NOSSAS LÁGRIMAS SÃO SALGADAS?

Edvan Oliveira
Pres. Jânio Quadros – BA

Porque, além de água, elas contêm cloreto de sódio, a mesma substância que forma o sal de cozinha. Outro componente das lágrimas é uma proteína que ataca bactérias, evitando infecções nos olhos. Mesmo quando não estamos chorando, glândulas das pálpebras produzem esse líquido, que serve para manter os globos oculares sempre limpos e úmidos.

CONSULTORIA:
DALTON NIELSEN (biólogo da Universidade de Taubaté), ISABELA RINALDI (professora do departamento de zoologia do Instituto de Biociências da Unesp – Botucatu) e PAULO OLIVEIRA (Laboratório de Oceanografia Pesqueira da Universidade Federal Rural de Pernambuco).

TODOS OS PEIXES TÊM OLHOS PRETOS?

Juliana S. Rachelle, 10 anos
Por e-mail

É difícil afirmar com certeza, afinal existem mais de 23 mil espécies de peixes conhecidas. O que se sabe é que a maioria tem a bolinha do olho, chamada de íris, da cor preta. No entanto, quando o peixe está morto, o olho pode ficar cinza ou azulado. Em algumas espécies, outras cores podem aparecer na parte que corresponde ao nosso branco do olho. Nesses casos, essa parte pode ter a mesma cor que as escamas. Isso ajuda o peixe a se disfarçar e despistar os predadores.

O MÉXICO FICA NA AMÉRICA CENTRAL OU AMÉRICA DO NORTE?

Marina Arruda
Tatuí – SP

Fica na América do Norte. Seu território já foi maior. Mas, em 1836, ele perdeu o Texas, a Alta Califórnia, o Novo México, Utah, Nevada, o Arizona e o oeste do Colorado para os Estados Unidos.

teste

VOCÊ É UM

Responda às perguntas e descubra se você está preparado para ser um bom marinheiro.

1 Se o comandante do veleiro diz "Cace o burro!", você:

- A Tenta encontrar um bicho no barco.
- B Puxa uma corda para deixar a vela esticada.
- C Vira para a direita.

2 Quem é o timoneiro?

- A A pessoa que divide a tripulação em times.
- B Quem controla o leme, que regula a direção do barco.
- C O marinheiro nascido em Timor.

3 Você precisa pegar uma corda na popa e depois um balde na proa. O que faz?

- A Vai para a parte de trás do barco pegar a corda e depois para a frente pegar o balde.
- B Sobe até o alto do mastro para pegar a corda e desce até o porão e pega o balde.
- C Vai para a frente do barco pegar a corda e em seguida para a traseira pegar o balde.

MOBY DICK

ÁGUA!

RÉ! RÉ! RÉ! RÉ!

LOBO-DO-MAR?

4 Sobe, desce, sobe, desce, sobe, desce... Ao pensar nisso, você:

A Já começa a ficar enjoado.

B Pensa no movimento das ondas e sente vontade de navegar.

C Lembra de um iô-iô.

5 Um tripulante grita: "Piratas a bombordo!". Voltado para a frente do barco, você olha:

A Para o lado direito.

B Para cima.

C Para o lado esquerdo.

6 Se pudesse voltar ao passado, você gostaria de ser:

A Um "motorista" de biga na antiga Roma.

B Um explorador no velho oeste americano.

C Um viking que se aventura pelo mar.

7 Alguém avisa: "Vamos cambar". Você:

A Começa a dar cambalhotas.

B Se prepara porque o barco vai mudar de rumo.

C Corre até o bote salva-vidas, pois o barco vai tombar.

8 O que é um farol?

A É uma espécie de torre luminosa que fica no litoral e orienta os navegantes.

B É uma luz que fica na frente do barco.

C É uma lâmpada que fica no alto do mastro.

9 Se você fosse o comandante e descobrisse que os tripulantes planejam um motim, qual seria sua reação?

A Ficaria feliz, pois adora festa-surpresa no seu aniversário.

B Ficaria preocupado, pois estão planejando uma revolta.

C Faria sua inscrição para participar desse esporte também.

10 O que é escotilha?

A Uma abertura no barco para a passagem de pessoas ou objetos.

B Um barquinho a remo.

C Uma turma de escoteiros feras em navegação.

Some um ponto para cada uma das alternativas indicadas:

1 B; 2 B; 3 A; 4 B; 5 C; 6 C; 7 B; 8 A; 9 B; 10 A.

RESULTADO

De 0 a 3 pontos
Você provavelmente é marinheiro de primeira viagem. Mas, se gosta da idéia de viajar, pode aprender muito sobre navegação. Pesquise e faça perguntas para matar a curiosidade. É bem legal saber mais sobre os homens do mar.

De 4 a 7 pontos
Você provavelmente gosta de mar e, se ainda não é um navegador de verdade, já tem vontade de conhecer a sensação de passear a bordo de um barco. Quem sabe nas próximas férias não planeja um programa assim?

De 8 a 10 pontos
Você é praticamente um marinheiro! É bem possível que já esteja acostumado a navegar ou, no mínimo, tem curiosidade sobre o assunto e vive fazendo pesquisas. Mas ainda há mais para aprender. Uma boa dica é ler livros com as histórias de quem já percorreu o mundo em um barco. Essas aventuras são emocionantes!

ROGÉRIO COELHO

A casa de
Sinbad é o barco.
Ele está sempre
viajando pelo mundo,
acompanhado
de seu cachorro
e da tripulação.
Ousado e destemido,
esse marinheiro
adora confusão.

LEVANTAR ÂNCORA!

Viaje com o marinheiro Sinbad, um herói que já cruzou os sete mares e agora navega nos cinemas.

Atenção, marujo! O novo desenho animado **Sinbad, a Lenda dos Sete Mares** chega ao Brasil em 11 de julho para inundar os cinemas com aventuras. Vista o colete salva-vidas e embarque em um mundo de navegadores, seres fantásticos e muita ação em alto-mar!

Talvez você já tenha ouvido falar de Sinbad. Caso não, saiba que ele é um dos navegadores mais famosos de todos os tempos no mundo das histórias e livros. O desenho se inspirou em antigos contos e ganhou alguns ingredientes para deixar a história ainda mais divertida.

Sinbad adora aventura, sempre se envolve em confusões e até gosta disso. Só que, de uma hora para outra, se mete em uma encrenca grande demais até para um aventureiro experiente.

Sinbad é acusado de roubar o Livro da Paz, um dos tesouros mais preciosos do mundo. Mas desta vez não foi ele. A culpada é Eris, a deusa do caos, que, como já dá para imaginar, adora espalhar confusão.

Como quase ninguém acredita na inocência do marinheiro, ele é condenado à morte pelo rei. Mas o príncipe Proteus decide se colocar no lugar do acusado para esperar pela terrível punição.

O marinheiro e o príncipe são velhos amigos, apesar de terem passado um tempo brigados. Mesmo assim Proteus acredita no colega e sabe que, se alguém pode enfrentar qualquer perigo e recuperar o livro, essa pessoa é Sinbad. Agora, para salvar o jovem nobre, ele tem de encarar essa missão.

DIVULGAÇÃO

Eris, a deusa do caos, é dona de uma coleção de criaturas horripilantes, como um monstro marinho e uma águia gigante.

DUPLA DO BARULHO

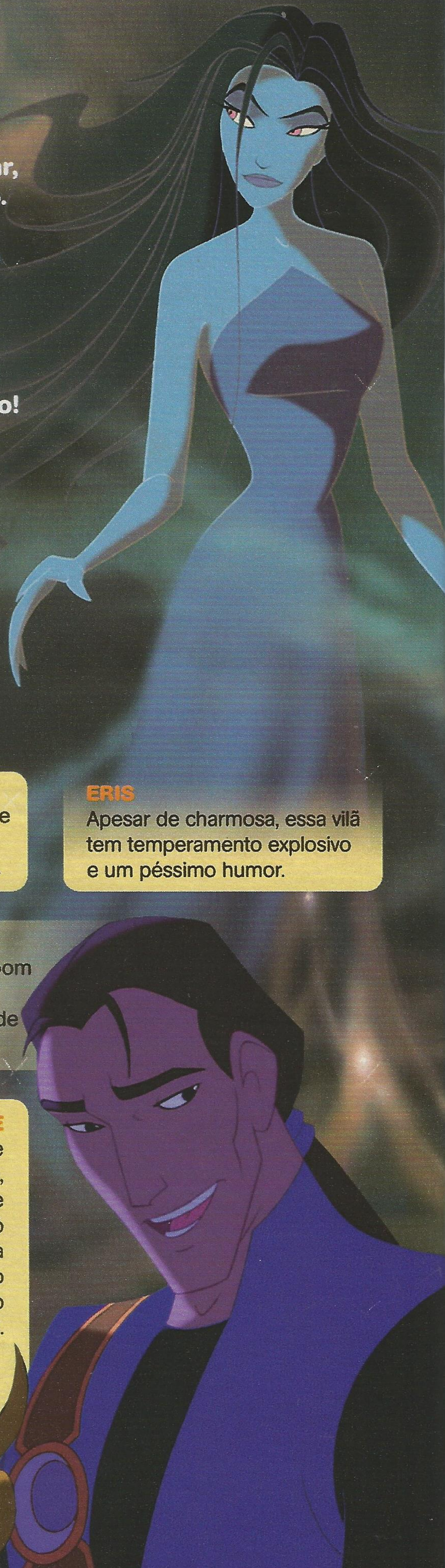
O príncipe confia muito na amizade de Sinbad. Mas, para garantir que o marinheiro não vai deixar o amigo na mão, Marina, que é a noiva do príncipe, decide dar uma mãozinha.

Ela não se parece com as meninas frágeis e indefesas que costumam fazer o papel de mocinhas nas histórias. É destemida, forte, bastante teimosa e, como outras heroínas, linda.

Sem ninguém notar, ela se esconde no barco de Sinbad para acompanhá-lo nas viagens e ter certeza de que ele não abandonará a tarefa de encontrar o livro roubado.

Logo de cara Sinbad e Marina não se dão muito bem. Para começar, ela não confia no marujo. Ele, por sua vez, não se conforma com a ousadia da moça, que viaja sem ser convidada e ainda conquista a simpatia de toda a tripulação, inclusive do seu cachorro!

Acontece que, para salvar Proteus, os dois terão de juntar forças, mesmo com todas as diferenças. Ou será que, na verdade, eles são parecidos? De qualquer forma, é melhor se prepararem, pois os sete mares escondem diversos perigos!



MARINA
Determinada, essa moça sabe o que quer e não mede esforços na hora de lutar por aquilo em que acredita.

ERIS
Apesar de charmosa, essa vilã tem temperamento explosivo e um péssimo humor.

PROTEUS
Um príncipe educado, gentil, bom e modesto. Mas é melhor não provocar, pois quando ele perde a calma... sai de perto!

SPIKE
Fiel e companheiro, o cachorro de Sinbad só discorda dele quando o assunto é Marina.

DIVULGAÇÃO

Sinbad e Spike vão ganhar uma companheira corajosa: Marina, que logo se enturma com a tripulação.

CRIATURAS FANTÁSTICAS

Sinbad não vai ter problemas só com Marina. Eris, a vilã da história, se diverte fazendo de tudo para criar confusão e impedir que ele complete sua missão. Não é por acaso que ela é conhecida como deusa do caos.

Eris gosta, por exemplo, de colocar alguns dos seus bichinhos de estimação no caminho do marinheiro. Entre eles, um monstro marinho e uma águia gigante! Como em qualquer boa história de navegador, também há sereias e um peixe tão grande que, à primeira vista, parece uma ilha.

Com um oceano infestado por criaturas tão estranhas, será que os heróis conseguirão completar sua missão? Talvez, mas não vai ser nada fácil!

HISTÓRIA BEM ANTIGA

Muito antes de chegar aos desenhos, as aventuras de Sinbad já empolgavam os leitores de *As Mil e Uma Noites*, um livro de histórias antigo e famoso. Nele são contadas as sete viagens do marinheiro, uma mais fantástica que a outra.

O Sinbad das lendas vive em Bagdá, cidade que hoje é capital do Iraque. De lá, ele parte para trocar mercadorias e fazer fortuna pelo mundo. No meio do caminho, naufraga, enfrenta gigantes, foge de canibais, viaja de jangada por dentro de uma montanha e conhece reis bondosos e justos. Também vê bichos esquisitos como peixes parecidos com vacas ou camelos, aves enormes como nuvens e tartarugas de 13 metros!

Ele encara grandes perigos, mas sempre escapa e ainda consegue os tesouros. Assim se torna um homem muito rico, que faz questão de ajudar quem não tem a mesma sorte que ele. Vale a pena conferir as aventuras no livro e viajar com Sinbad.

FAZENDO ARTE

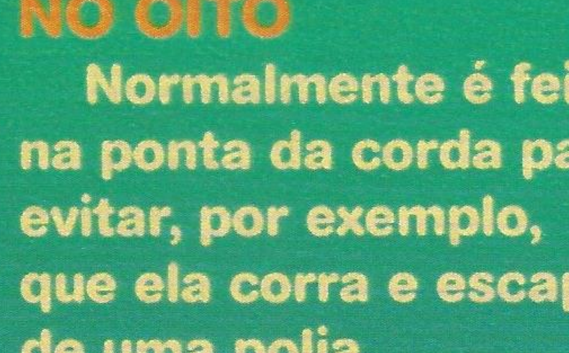
Os navegadores têm vários nós para amarrar e prender as mais diversas coisas a bordo. Veja como se fazem alguns, mas tome cuidado para não se enrolar!

Nós de marinheiro

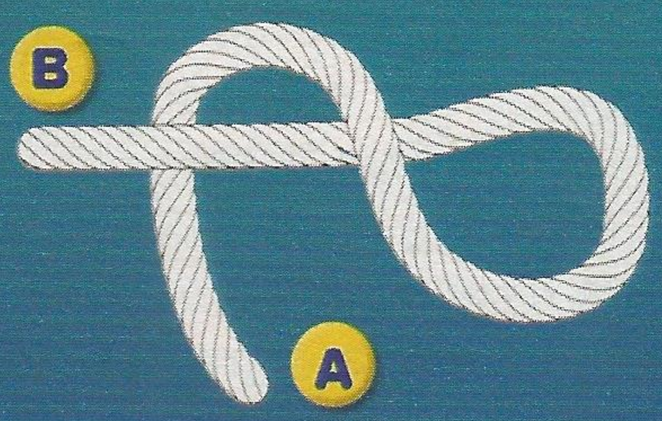
NÓ OITO

Normalmente é feito na ponta da corda para evitar, por exemplo, que ela corra e escape de uma polia.

1 Cruze a ponta **A** sobre a ponta **B** formando um laço.



2 Agora passe **A** embaixo de **B**.



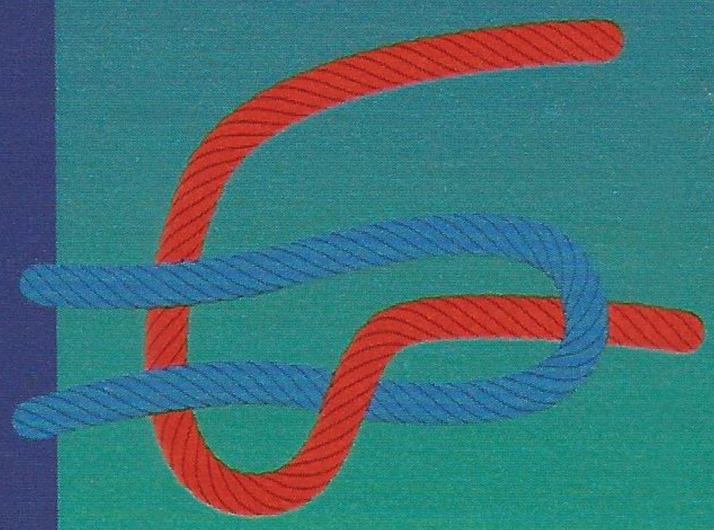
3 De cima para baixo, enfie a ponta **A** por dentro do laço que se formou no primeiro passo. Agora é só puxar **A** e **B** em direções opostas.

NÓ DIREITO

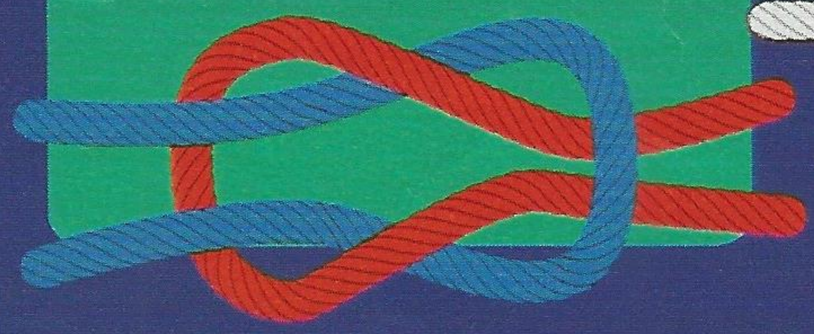
Une duas cordas da mesma espessura.

1 Dobre a corda azul para que fique com formato de ferradura.

2 Passe uma das pontas da corda vermelha por dentro da azul, de baixo para cima. Depois passe-a por baixo da ferradura.



3 Passe a corda vermelha por dentro da azul, de cima para baixo, e puxe.



VOLTA DO FIEL

Esse tipo de nó serve para prender a corda a algum objeto, como um mastro ou uma árvore.

1 Envolva o objeto com a corda.

2 Passe a ponta **B** por cima da **A**.

3 Dê uma volta com **B**, deixando a corda na diagonal.

4 Passe a ponta **B** por baixo da parte que ficou na diagonal.

PASSATEMPO

ENIGMA

Siga as pistas e descubra o nome de cada bruxo:

- **Radagan não tem a cor verde.**
- **Kamun não usa bigode.**
- **Magman e Astati não têm a cor amarela.**
- **Há uma coruja ao lado de Astuk.**
- **Astati usa cinto.**

Resposta na página 42.

FIQUE LIGADO

UAU, QUE VISTA!

1 Estas linhas cheias de encaixes são:

- A Uma peça de computador.
- B Engrenagens de uma máquina.
- C Um jardim em forma de labirinto.

3 O que está flutuando na água?

- A Bailarinas em um palco aquático.
- B Flores exóticas.
- C Barcos ancorados.

CORBIS/STOCK PHOTOS

Olhando o mundo de cima, às vezes as coisas ficam bem diferentes. Veja estas fotos e tente descobrir qual alternativa diz o que cada uma delas está mostrando. Depois confira as respostas.

JASON HAWKES/GETTY IMAGES

CORBIS/STOCK PHOTOS

2 Estes tracinhos são:

- A Troncos de madeira boiando.
- B Peixes subindo o rio.
- C Um tecido áspero.

4 Este conjunto cor-de-rosa:

- A É algodão-doce flutuando.
- B É um bando de flamingos.
- C São flores no mar.

5 O que você vê sobre o fundo verde?

- A Bichos no pasto.
- B Pessoas em um parque.
- C Um jogo de tabuleiro.

FRANK HERHOLDT/GETTY IMAGES

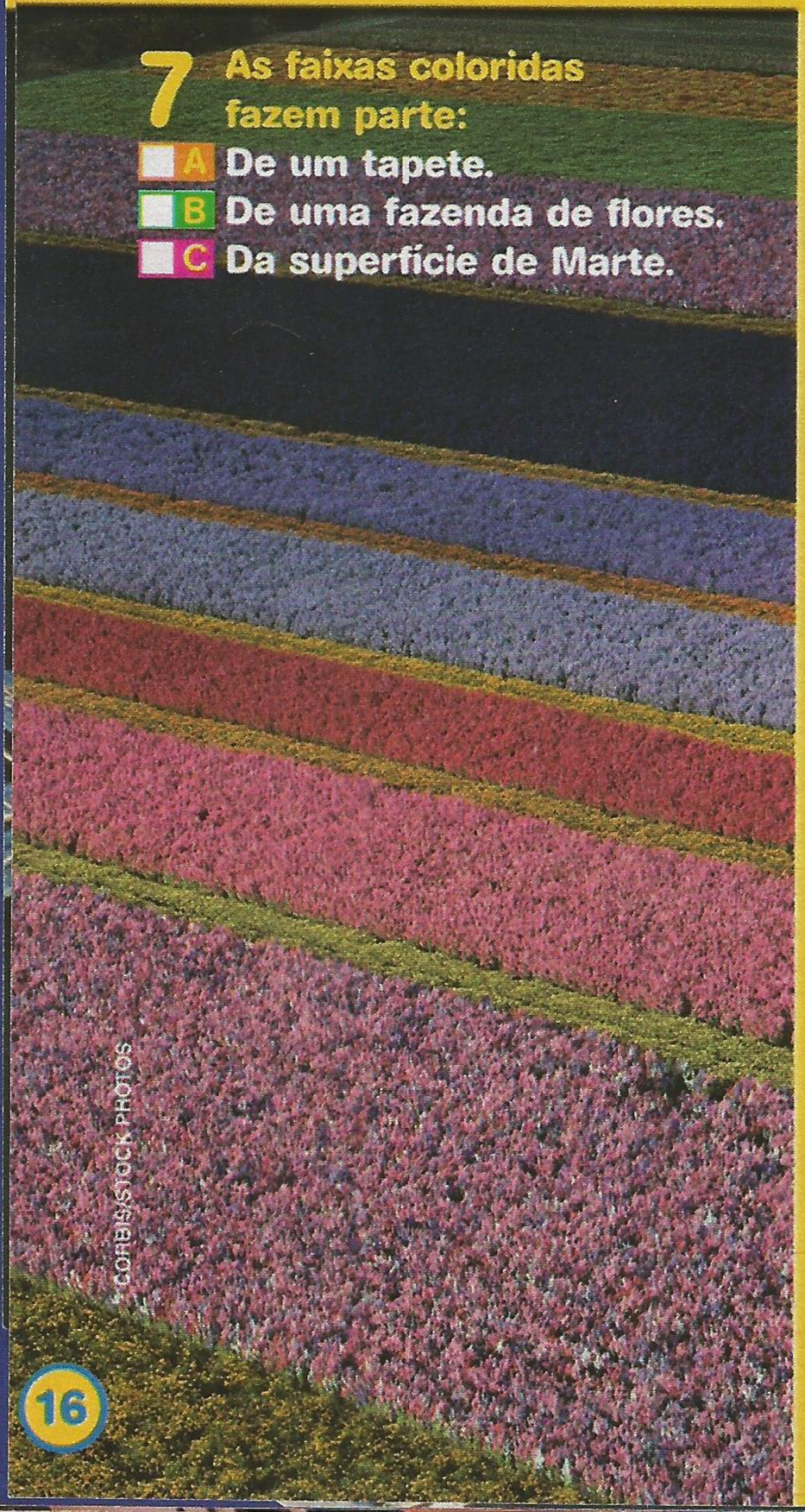
6 Este coração na verdade é:

- A Uma esponja.
- B Uma pedra no fundo do mar.
- C Uma ilha da Austrália.

ANTHONY JOHNSON/GETTY IMAGES

7 As faixas coloridas fazem parte:

- A De um tapete.
- B De uma fazenda de flores.
- C Da superfície de Marte.



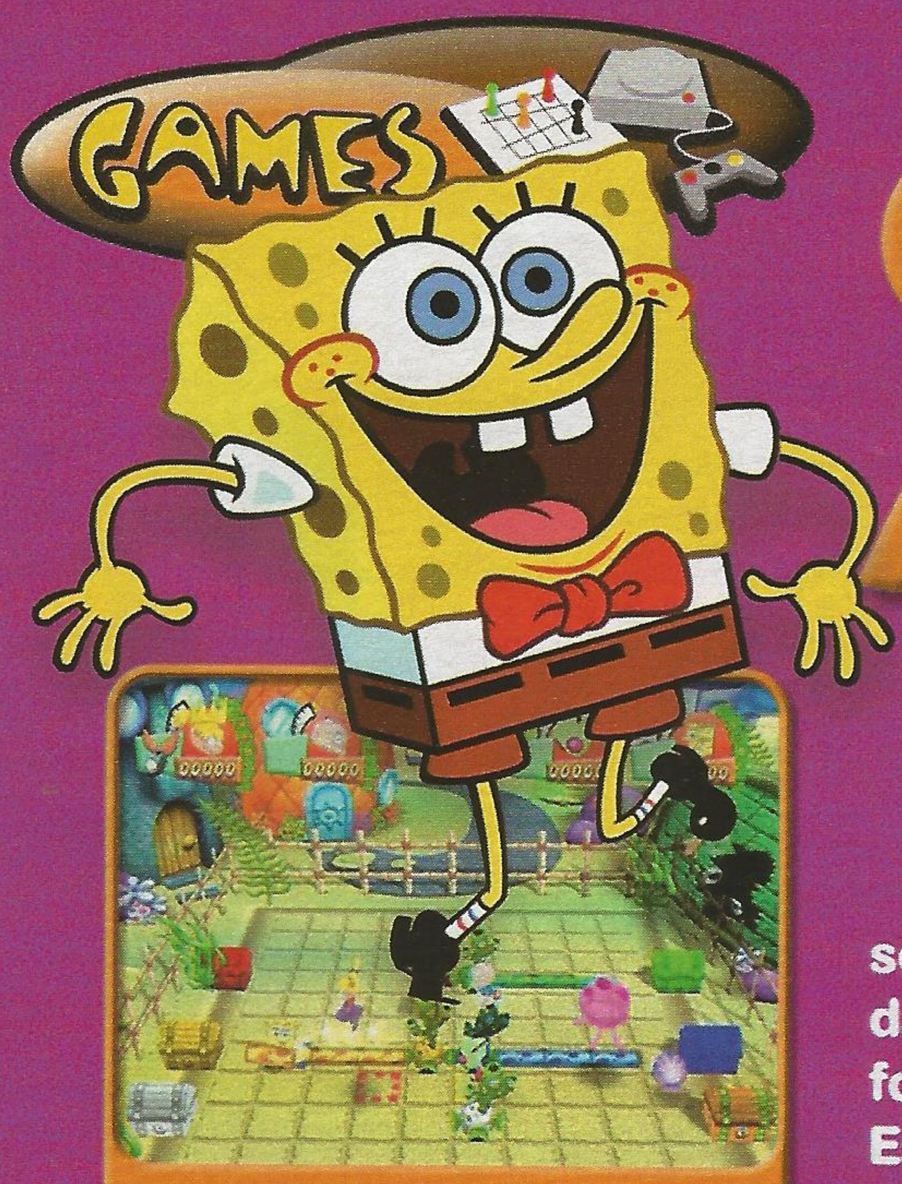
CORBIS/STOCK PHOTOS

8 Os desenhos são formados:

- A Por plantações.
- B Por estradas astecas.
- C Pelas Muralhas da China.

CORBIS/STOCK PHOTOS

Respostas:
1C; 2A; 3C; 4B; 5B; 6C; 7B; 8A.



GINCANA ANIMADA

Entre na brincadeira com a turma da TV no jogo Party Blast.

Já pensou a confusão se Angélica e Tommy, da turma dos Anjinhos, fossem brincar com Bob Esponja, Jimmy Neutron e outros personagens? No jogo **Party Blast**, lançado para PC, GameCube e X-Box, eles estão juntos e convidam você para participar da bagunça.

O game é como uma gincana com provas bem diferentes. Há descida em corredeira, pega-pega com patins turbinados e uma animadíssima guerra de comida.

Diversão é o que não falta, com 25 níveis e muitos segredos, como personagens e cenários escondidos, além de telas de bônus e inimigos poderosos.

Você pode jogar sozinho ou convidar até três amigos para participar das disputas. E vale tudo: desde usar pistolas de água até empurrar os adversários em poças de lama.

Os cenários, parecidos com os dos desenhos da TV, são mais uma atração. Você vai adorar passear pelo quintal de Rocket Power, explorar as florestas de Thornberrys e visitar a casa submarina de Bob Esponja.

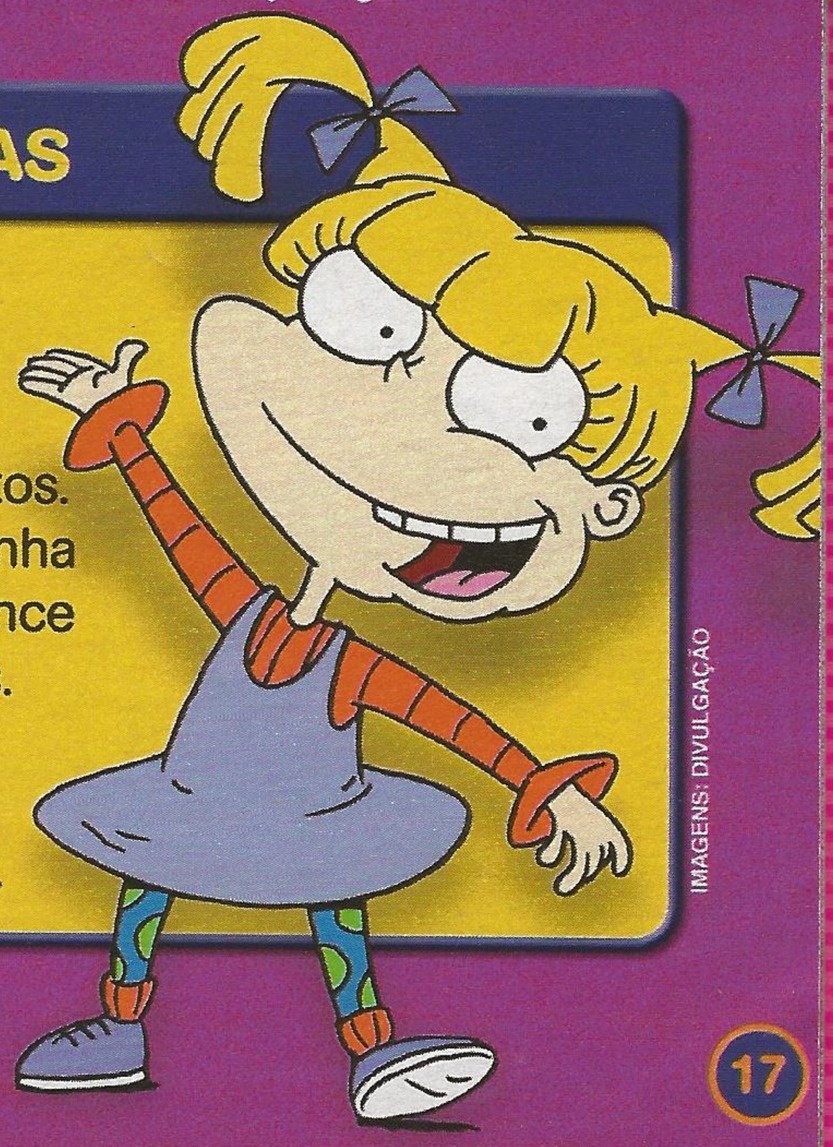
O mundo submarino é cheio de segredos. Fique de olho em tudo.

Você tem de descer a corredeira passando entre os hipopótamos.

A opção para quatro jogadores é a mais divertida.

DICAS

- Junte as letras da palavra GOOOZE e fique invencível.
- Colete moedas e habilite arenas e personagens secretos.
- Na guerra de comida, mantenha distância dos adversários: vence quem sujar menos as roupas.
- Nas fases em que é preciso derrubar os outros na lama, não fique perto das beiradas.



IMAGENS: DIVULGAÇÃO

TÚNEL DO TEMPO

TUDO

Conheça a história do jeans, uma roupa bem antiga que

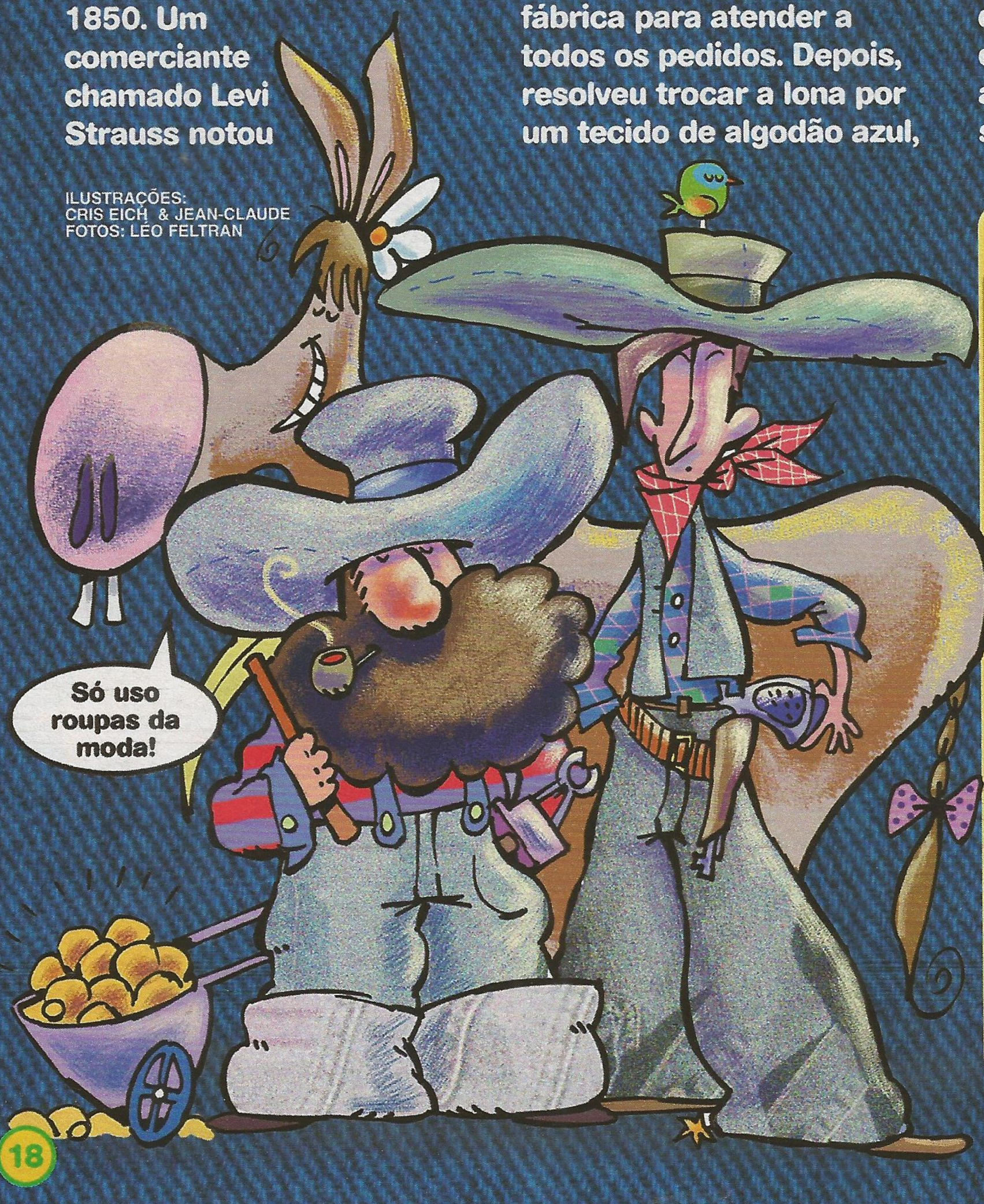
Provavelmente você usa jeans, seu avô também e todos os seus amigos têm pelo menos uma calça desse tipo. Mas o que pouca gente sabe é que essa roupa é bem antiga.

Tudo começou nos Estados Unidos, no tempo da corrida do ouro, em 1850. Um comerciante chamado Levi Strauss notou que os garimpeiros estragavam suas roupas muito rápido trabalhando em minas cheias de lama e poeira. Ele, então, teve a idéia de inventar uma calça de lona, um tecido grosso, usado para fazer toldos.

A idéia foi um sucesso e ele teve de abrir uma fábrica para atender a todos os pedidos. Depois, resolveu trocar a lona por um tecido de algodão azul, mais macio. Nascia assim a primeira calça jeans.

O modelo era tão confortável e resistente que passou a ser usado pelos caubóis, que montavam a cavalo. Fazendeiros, marceneiros e outros trabalhadores descobriram as vantagens daquela roupa que, além de durar bastante, não amassava e não tinha de ser lavada a toda hora.

ILUSTRAÇÕES:
CRIS EICH & JEAN-CLAUDE
FOTOS: LÉO FELTRAN



Novas tecnologias

A palavra jeans vem de Gênes, que era como os franceses chamavam a cidade de Gênova. Lá os marinheiros usavam calças de denim, um pano parecido com o das primeiras calças jeans. Até hoje elas são feitas com um algodão conhecido como denin índigo blue. O nome índigo vem da planta que fornecia o corante. O pano hoje é tingido com corantes sintéticos, mas os cientistas estão criando um novo tipo de algodão que já nasce colorido.

AZUL

está sempre na moda.

Mais tarde, no século 20, os ídolos do cinema e do rock passaram a usar o jeans e ele se tornou símbolo de juventude, liberdade e conforto.

Daí, surgiram jaquetas, minissaias, bermudas, bonés, mochilas...
O jeans nunca mais saiu da moda e todo mundo descobriu que, quanto mais surrado, mais gostoso de usar ele fica.

Você sabia que...

- Os bolsos dos jeans antigos eram presos com tachas de metal para agüentar o peso de martelos e outras ferramentas?
- As primeiras calças jeans tinham quatro bolsos? Aquele menorzinho, embutido na frente, surgiu depois porque as pessoas queriam guardar seus relógios.
- Os modelos antigos eram fechados por botões, já que o zíper não tinha sido inventado ainda?
- Alguns tipos de jeans são lavados com pedras para que o tecido fique mais macio?

De cara nova

Você vai precisar de:

- 1 roupa jeans
- giz
- tinta PUFF para tecidos

1 Faça o desenho no tecido com giz. Pinte com cuidado usando a tinta PUFF. Primeiro faça os contornos, deixe secar e preencha.

2 Deixe o desenho secar por um dia. Peça a um adulto que ligue um secador de cabelos perto do desenho. Com o calor, a tinta vai inflar, deixando a figura em relevo.

3 Só lave depois de três dias para que a tinta seque bem.

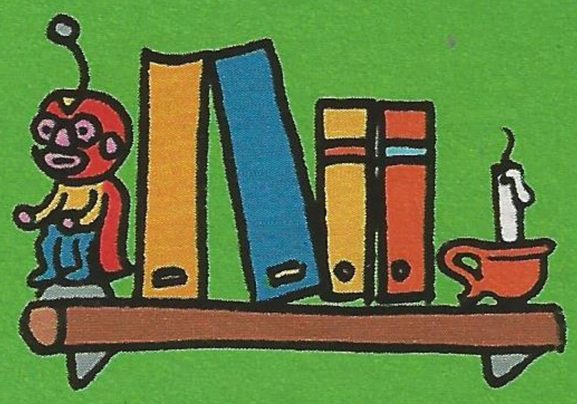
Você vai precisar de:

- alfinetes
- pingentes coloridos

Coloque os pingentes no alfinete e prenda na roupa.

PASSATEMPO

Cadê?



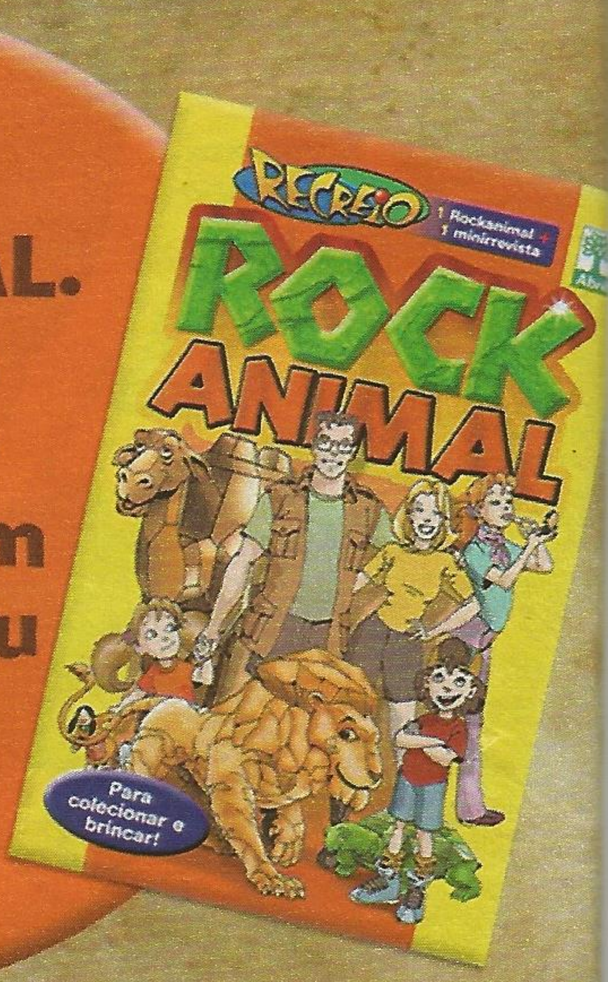
Visite o escritório e olhe em todos os cantos para encontrar os itens em destaque.

Resposta na página 42.

FIDO NESTI

NÃO É FÁCIL ENFR

São 20 ROCKANIMAL. Você pode encontrar qualquer um deles no seu envelope-surpresa.



ROCK ANIMAL

A equipe de exploradores e seus amigos de pedra continuam sua missão pelo mundo. Mais surpresas vêm por aí. Prepare-se!

O EXPLORADOR É VOCÊ.

ENTAR ESSES VILÕES!

WG PROPAGANDA

Patrocínio:

SUCRILHOS Kellogg's

As embalagens de SUCRILHOS Tradicional, Banana e Chocolate agora vêm com cenários ROCKANIMAL.

RECREIO

Toda quinta, nas bancas.

BICHOS

TURMA ANIMADA

Os quatis são animais muito tagarelas e usam vários sons e o corpo para se comunicar.

Sabe aquela turma de garotas tagarelas da sua classe? Se as fêmeas de quati fossem para a escola, com certeza fariam parte desse grupo. É que elas não se desgrudam e estão sempre batendo papo, pois emitem vários sons para se comunicar.

Enquanto os machos adultos passam a maior parte do tempo solitários, elas vivem em grupos de até 40 animais. Juntas, procuram comida, protegem os filhotes e cuidam do visual. É que umas acertam o pêlo das outras, dando pequenas mordidas para alisar os "cabelos" mais rebeldes.

E elas não perdem uma chance de fofocar. Os quatis rangem os dentes e produzem roncos e ruídos parecidos com gritos para chamar a atenção dos colegas quando acham comida, percebem perigo ou estão contentes.

Para se comunicar, esse bicho também usa o corpo, por isso está sempre balançando a cauda, seja para mostrar onde está, dizer que há perigo ou simplesmente indicar que está alegre.

A ficha do bicho

Peso ▸ de 3 quilos e meio a 6 quilos.
Tamanho ▸ cerca de 55 centímetros, mais 50 centímetros de cauda.
Tempo de vida ▸ 7 anos, em média.
Onde vive ▸ Américas do Norte, Central e do Sul.

CONSULTORIA: ELEONORE SETZ (professora do Departamento de Zoologia do Instituto de Biologia da Unicamp) e RENATO GREGORIN (pesquisador do Departamento de Zoologia e Botânica da Unesp).

COMILÕES DA MATA

Os quatis são bons escaladores e dormem enroladinhos no alto das árvores, onde ficam mais protegidos dos predadores.

Assim que amanhece, saem para procurar alimento, como insetos, ovos, larvas e frutas. Com a ponta do focinho tateiam no meio das folhas caídas e usam as garras fortes para cavar o chão.

No inverno, quando a quantidade de alimento diminui, caçam roedores e pequenos animais. Aliás, se o assunto é comida, os quatis têm ótima memória. É só encontrarem uma árvore carregada de frutas que avisam a turma toda. Eles voltam para se alimentar no mesmo local até acabarem os frutos.

MÃES CUIDADOSAS

Os machos adultos só se aproximam dos grupos na hora de acasalar. Para serem aceitos eles têm de se comportar bem e obedecer às fêmeas. Depois do namoro, eles vão embora e elas se preparam para receber os filhotes.

A futura mamãe procura um lugar seguro para fazer seu ninho e geralmente escolhe um galho alto ou um buraco no tronco de uma árvore.

Após dois meses e meio de gestação, nascem até seis filhotes, que ficam quietinhos no ninho nas primeiras semanas enquanto a mãe os amamenta e traz comida. À medida que vão crescendo, os filhotes começam a dar seus primeiros passeios e depois se unem ao grupo da mãe. Os machos só se separam da turma quando ficam adultos.

FOTOS: FÁBIO COLOMBINI

ROCK ANIMAL

EXPERIÊNCIA

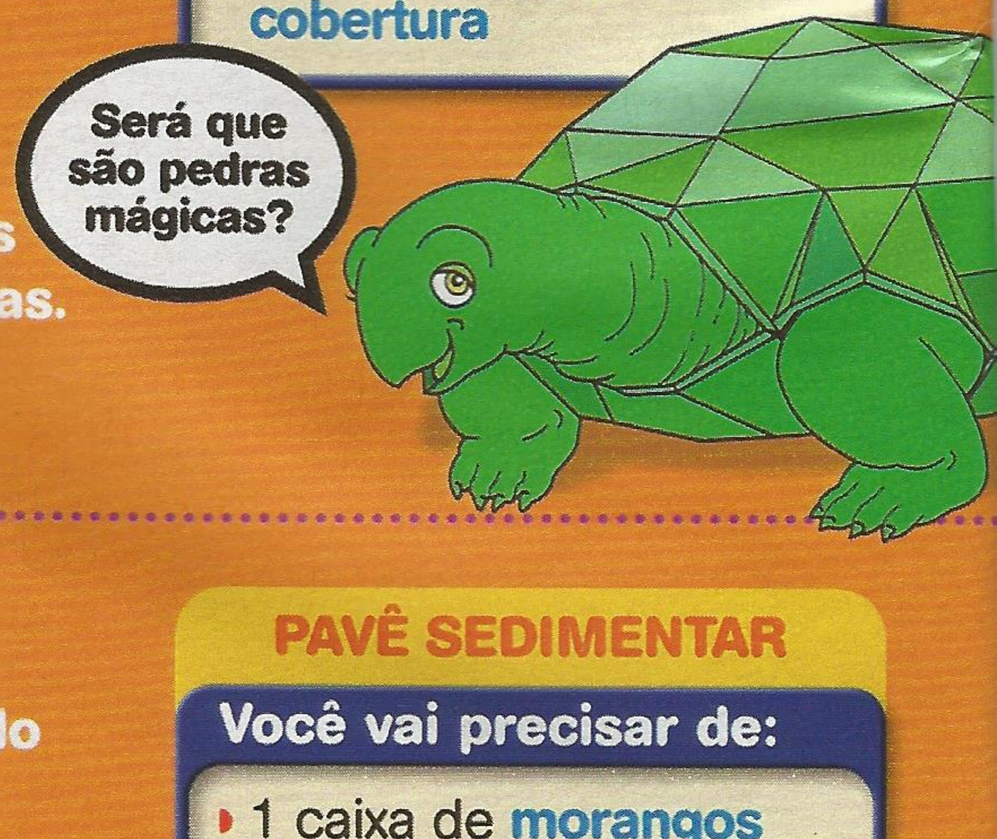
DIRETO DO CENTRO DA TERRA

No interior do planeta, existe uma substância pastosa chamada magma. Quando um vulcão entra em erupção, ele lança uma porção desse magma na forma de lava. Na superfície ou mesmo dentro da Terra, o magma vai esfriando e endurecendo até formar rochas que são chamadas de magmáticas. O granito e o basalto são alguns dos tipos dessas rochas.

BOMBONS VULCÂNICOS

Você vai precisar de:

- 500 gramas de **chocolate para cobertura**



SEGREDOS EM CAMADAS

A água e o vento fazem com que vários materiais se soltem do solo e das rochas e se depositem em outros lugares. Ao longo de milhares e até milhões de anos, esses materiais vão se juntando em diferentes camadas, dando origem às rochas sedimentares. Estudando esse tipo de rocha é possível encontrar fósseis entre as camadas e saber mais sobre o passado da Terra.

PAVÊ SEDIMENTAR

Você vai precisar de:

- 1 caixa de **morangos**
- 1 lata de **leite condensado**
- 3 colheres de **chocolate em pó**
- 1 pacote de **biscoito wafer**
- **castanha de caju** moída

TRANSFORMAÇÕES

As mudanças de temperatura e de pressão no planeta provocam alterações nas rochas sedimentares e magmáticas. Elas se transformam em novas rochas, chamadas de metamórficas. Isso acontece porque certas mudanças do ambiente afetam a textura dos minerais, que se misturam dando origem a outros tipos de rochas. Se você olhar bem para algumas rochas metamórficas, como o mármore, vai ver minerais diferentes misturados.

CREPE METAMÓRFICO

Você vai precisar de:

- 1 xícara e meia (chá) de **leite**
- 2 colheres (sopa) de **margarina**
- 1 xícara (chá) de **farinha de trigo**
- 2 **ovos**
- 1 barra de **chocolate** de 200 gramas

FOTOS:
FÁBIO COLOMBINI/MUGEO USP (rochas)
e LEO FELTRAN (sobremesas)
CONSULTORIA:
ÁLVARO RODRIGUES DOS SANTOS (geólogo).

S GOSTOSAS

Entenda como as rochas se formam enquanto você prepara estas delícias.

1 Em uma tigela, leve a barra de chocolate ao microondas por 2 minutos na potência média. Retire com ajuda de um adulto e mexa até formar uma pasta.

2 Coloque em fôrmas para bombom e deixe gelar até endurecer. Solte os bombons da fôrma.

O chocolate derretido é pastoso como o magma. Quando esfria, ele endurece, formando os bombons. O magma endurecido forma as rochas magmáticas.

1 Lave os morangos e pique com a ajuda de um adulto. Despeje metade do leite condensado em uma vasilha e misture o chocolate até dissolver.

2 Numa tigela, faça uma camada de biscoitos picados e cubra com a mistura de leite condensado e chocolate. Faça mais uma camada de biscoitos e cubra de leite condensado normal. Jogue os morangos por cima, polvilhe com a castanha e coloque na geladeira.

Camadas de materiais diferentes se juntam para formar esse doce. O mesmo acontece com as rochas sedimentares. Observando uma delas você pode encontrar grãos de areia, minerais e até fósseis.

1 Raspe o chocolate em pedacinhos. Com a ajuda de um adulto, bata tudo no liquidificador, menos o chocolate. Despeje a massa em uma tigela e misture o chocolate.

2 Unte um prato fundo com margarina e leve ao microondas por 30 segundos. Despeje no prato uma concha pequena de massa. Asse na potência alta por 2 minutos. Solte o crepe, limpe o prato e repita esse passo. Sirva com sorvete e cobertura.

O chocolate se junta à massa com a ação do calor e os crepes ficam com manchinhas de chocolate. Nas rochas metamórficas, às vezes se vêem minerais de cores diferentes.

FÉRIAS

Dicas para juntar a turma e brincar sem parar.

Papel e imaginação

Rabo-de-cavalo

Você vai precisar de:

- tiras de jornal
- fita adesiva

1 Sorteiem o pegador. Os outros são cavalos e prendem na roupa uma cauda de papel que o pegador vai tentar arrancar.

2 Quando ele conseguir, prende a tira em sua própria roupa e vira cavalo. Quem foi pego passa a ser o pegador.

Prova de fôlego

Você vai precisar de:

- canudinhos
- 2 baldes de cores diferentes
- folhas de jornal

1 Dividam-se em duas equipes. Marquem a linha de partida e de chegada e deixem os baldes na chegada.

2 Espalhem pedaços de jornal entre as linhas. Todos largam com os canudinhos para aspirar os papéis e colocar no balde de sua equipe. Vence quem juntar mais papéis.

Passo a passo

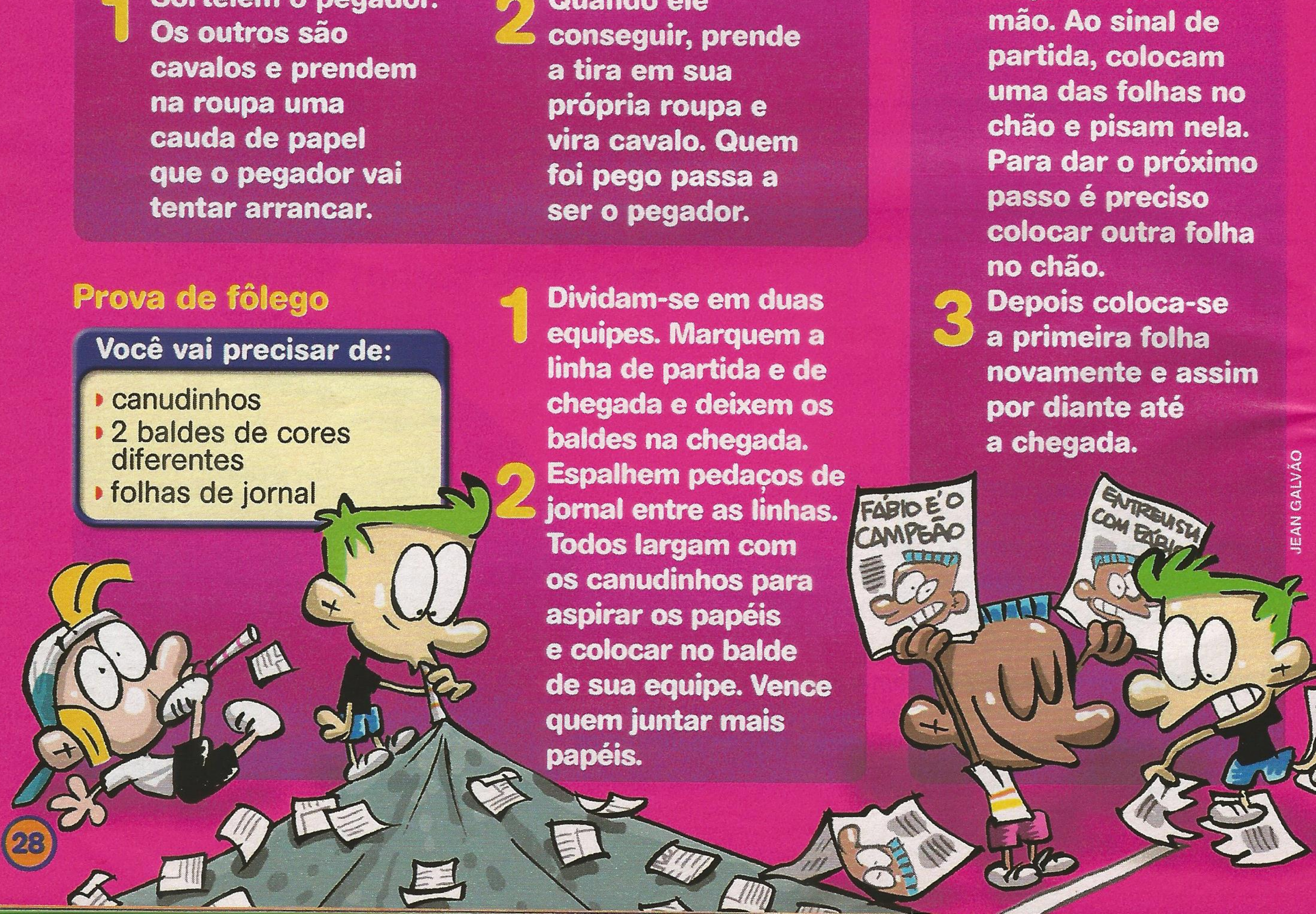
Você vai precisar de:

- folhas de jornal

1 Tracem duas linhas no chão com uns 30 passos de distância entre elas.

2 Os participantes seguram uma folha de jornal em cada mão. Ao sinal de partida, colocam uma das folhas no chão e pisam nela. Para dar o próximo passo é preciso colocar outra folha no chão.

3 Depois coloca-se a primeira folha novamente e assim por diante até a chegada.



JEAN GALVÃO

Zé Colméia em O ERMITÃO COMILÃO

VOLTEM COM ESSA CESTA DE PIQUENIQUE! VOCÊS CONHECEM AS REGRAS!

EU FALEI QUE O GUARDA IA FICAR BRAVO, ZÉ COLMÉIA!

SAM HENDERSON ▸ texto
BILL ALGER ▸ desenhos
RICK TAYLOR ▸ cores
MARCELO ALENCAR ▸ tradução e adaptação

NÃO ESQUENTA, CATATAU! ELE NÃO VAI SEGUIR A GENTE ATÉ AQUI!

QUE ESCURIDÃO, ZÉ! NÃO GOSTO NADA DISSO!

VOCÊ NÃO PRECISA OLHAR PRA COMIDA! SÓ MASTIGUE E ENGULA!

© YOGI BEAR AND ALL RELATED CHARACTERS AND ELEMENTS ARE TRADEMARKS OF AND © HANNA-BARBERA.
WB SHIELD: ™ & © WARNER BROS.
(S02)

OBA! JABUTICABA!

UI! É O MEU NARIZ, ZÉ!

DÁ PRA FECHAR O BICO? EXIJO SILÊNCIO!

ACHO QUE NUNCA VI VOCÊ POR AQUI, FORASTEIRO!

SOU O FAMOSO ESCRITOR PAULO JOELHO! E VOCÊ?

VOCÊ NÃO É NINGUÉM!

O QUE UMA CELEBRIDADE COMO VOCÊ FAZ NESTE LUGAR?

VAMOS EMBORA, ZÉ! ESSE CARA TÁ ME ASSUSTANDO!

EU VIM PRA CÁ PRA FUGIR DA CIVILIZAÇÃO!

UM GÊNIO NÃO PODE SE DISTRAIR QUANDO ESCREVE UMA OBRA-PRIMA!

TEM RUÍDO DEMAIS LÁ FORA! TODA AQUELA GENTE COM SEUS RÁDIOS, CARROS E MÁQUINAS...

ZUUUM

FOM FOM

BYYYYM

RAT TAT TAT

RAT TAT TAT

TUDO FAZ BARULHO! BARULHO! BARULHO!

EI, ISSO É TORTA DE LIMÃO?

É VERDADE, AMIGÃO!

POSSO DAR UMA MORDIDA?

CLARO! POR QUE NÃO?

HUM... ADORO TORTA! NÃO AGÜENTO MAIS COMER NOZES E FRUTINHAS!

NEM EU! EH, EH!

TENHO UMA COISA PRA PROPOR! VAMOS LÁ FORA!

NHAC!

OH-OH! LÁ VEM ENCRENCA!

EXISTEM MILHARES DE CESTAS DE PIQUENIQUE DANDO SOPA E A MAIORIA COM UMA TORTA DENTRO. O CATATAU E EU NÃO CONSEGUIMOS PEGAR TODAS SOZINHOS, MAS... ACEITAMOS UMA AJUDAZINHA!

DEIXEM COMIGO! SEM COMIDA, OS TURISTAS VÃO EMBORA E EU TENHO PAZ E SOSSEGO!

VAMOS DIVIDIR O RANGO MEIO A MEIO!

ENQUANTO EU DISTRAIO AQUELA FAMÍLIA, VOCÊ DÁ O BOTE!

AI, QUE FOME!

VEJAM! O URSO SABE DANÇAR A MACARENA!

LEGAL!

UAU! O FUNK DO URSÃO!

IH, IH!

COMO VAMOS DIVIDIR? SETENTA POR CENTO PRA MIM... ...E TRINTA POR CENTO PRA VOCÊ!

FOI DIVERTIDO!

PLINC

NÃO GOSTO DISSO, ZÉ!

ENTÃO...

13 12 11 10 9 8 7

VIDA BOA, HEIN?

UMA CURTIÇÃO ATRÁS DA OUTRA!

ONDE A GENTE VAI DESCOLAR A PRÓXIMA CESTA?

HÃ...

AINDA BEM QUE VOCÊ PERGUNTOU! QUERO CONTAR UMA COISA.

APRENDI MUITO COM VOCÊS E DECIDI VOLTAR À SOCIEDADE! JÁ PLANEJEI MEU NOVO ROMANCE!

ADEUS, ZÉ! VOU SENTIR SAUDADE!

BUÁÁÁ!

E EU VOU SENTIR FALTA DA COMIDA!

UM ANO DEPOIS...

CREDO, CATATAU! ESTE SANDUÍCHE QUE EU PEGUEI TEM UM GOSTO ESQUISITO!

NÃO COMA! É UM LIVRO!

E TEM UMA FOTO DO NOSSO COLEGA NO VERSO! FOI ELE QUE ESCREVEU!

E O QUE ELE DIZ?

NÃO SEI! TALVEZ O GUARDA CONTE PRA NÓS!

SEJA LÁ O QUE HOUVE, EU SOU INOCENTE! JURO!

EU SÓ VIM FAZER UMA VISITA!

PODE LER ESTE LIVRO, GUARDA?

AGORA NÃO DÁ, CATATAU. MAIS TARDE...

A VIDA É UMA CESTA DE PIQUENIQUE, POR PAULO JOELHO!?

A VIDA É UMA CESTA DE PIQUE-NIQUE

TAMBÉM VIM DIZER QUE ESTOU SAINDO DE FÉRIAS. VOU PASSAR UM MÊS NA PRAIA!

MAS QUEM VAI NOS PROTEGER DAS CRIATURAS SELVAGENS?

OUTRO GUARDA VEM ME SUBSTITUIR!

O QUE FAREMOS NA AUSÊNCIA DELE, ZÉ COLMÉIA?

NEM PRECISA PERGUNTAR, AMIGUINHO!

EU VOU PEGAR MIL CESTAS...

OPA!

VAPT!

PAULÃO! PENSEI QUE A GENTE NÃO IA MAIS SE VER!

NÃO ME DIGA QUE VOCÊ É O NOVO GUARDA?! AGORA POSSO AGIR À VONTADE!

ESTÁ SERVIDO?

NADA DISSO.

MEU ROMANCE É UM FRACASSO! A CRÍTICA ODIOU! NINGUÉM COMPROU! TUDO POR SUA CULPA!

POR ISSO DESISTI DE ESCREVER E ME TORNEI GUARDA FLORESTAL!

EU VIREI MOTIVO DE PIADA, MAS NÃO DAREI NENHUM MOTIVO PRA VOCÊ RIR!

O PAPO TÁ ÓTIMO, MAS A GENTE JÁ VAI INDO.

VEM, CATATAU!

VEJA O LADO BOM DA HISTÓRIA, ZÉ! VOCÊ VAI ENTRAR EM FORMA RAPIDINHO!

GRR!

FIM

PASSATEMPO

LABIRINTO

Que caminho a lagarta deve seguir para chegar até a maçã?

Resposta na página 42.

ALEXANDER

Participe mandando a sua piada para:

Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8° andar · São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

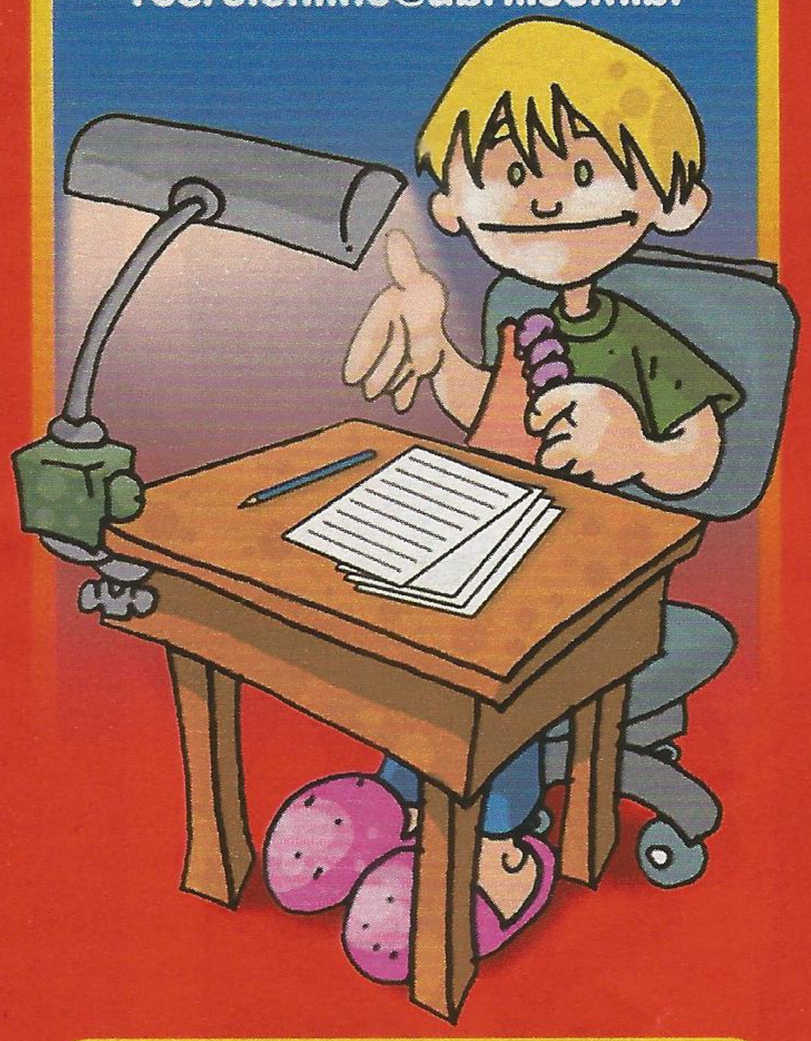
Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (11) 3037-4468

E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet

Site
www.recreionline.com.br

E-mail
recreionline@abril.com.br



Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO

48ET
Ligue para:
Grande São Paulo
3347-2121

Demais localidades
0800-701-2828

Piadinhas

Qual é o cúmulo da organização? Tomar sopa de letrinhas em ordem alfabética.

Jade e Marina
São Paulo – SP

O que Noé viu na mão esquerda após 39 dias de viagem? Cinco dedos.

Thalyta, 10 anos
Belo Horizonte – MG

A mãe e a filha pequena estão cuidando do irmão mais novo. A mãe diz: — Filhinha, vamos trocar o bebê? E a filha responde: — Nossa, mas já?! Faz só uma semana que ele chegou!

Daniela Fernandez
Bauru – SP

O que o prego disse para o martelo? Bate devagar que eu estou com dor de cabeça!

Rafael Sanchez Cruz
São Paulo – SP

O professor: — Quem vende leite é leiteiro. Quem vende pão é padeiro. E quem vende carne? Juquinha respondeu: — É carneiro, professor.

Letícia Maria P. da Rosa
Caçapava – SP

O paciente diz: — Doutor, eu sinto que sou um sapo. — Quando isso começou? — Desde que eu era um girino.

Luna Lisa Voorham
Macapá – AP

EDITORA Abril

Fundador: VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Editorial Adjunto: Laurentino Gomes
Diretora de Projetos: Ruth de Aquino
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright
Diretora de Publicidade Corporativa: Thais Chede Soares B. Barreto

RECREIO

Diretor de Unidade de Negócio: Mauro Calliari

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Daniela Almeida
Repórteres: Luciana Zenti e Mariana Weber
Editora de Arte: Priscila Afonso
Designers: Alice Fares Ferreira, Marcio Caparica e Sandra Crivellaro
Preparadores Digitais: Dinei Balieiro e Emerson Cestaroli
Atendimento ao Leitor: Cristiane Pereira e Karin Bernardo
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram nesta edição: Darius Roos (games) e Eduardo Perácio (revisão)

www.recreionline.com.br

APOIO EDITORIAL Depto. de Documentação: Susana Camargo **Abril Press:** Rosi Pereira **PUBLICIDADE Diretor de Publicidade:** Eduardo Leite **Gerente de Publicidade:** Renato Resston **Executivo de Contas:** Fábio Santos **Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Baisi Ricardo **Representante:** Rogério Ponce de Leon (RJ) **Coordenadora:** Juliana de Moura **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor:** Pedro Codognotto **Gerentes de Vendas:** Claudia Prado, Fernando Sabadin **MARKETING DE CIRCULAÇÃO Gerente de Produto:** Priscila Pezato **Consultora de Negócios:** Mônica Viotto **MARKETING PUBLICITÁRIO Gerente de Marketing Publicitário:** Elaine Komatsu **Assistente de Marketing Publicitário:** Renata Marques **PROCESSOS Diretor:** Gilson Del Carlo **Coordenador de Projetos:** Roberto Faccio **ABRIL EDUCAÇÃO Diretor:** Ellseu Urban **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávolos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax: (11) 3037-5396 **Publicidade:** (11) 3037-5000, Central-SP (11) 3037-6564 **Classificados:** 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700 www.publiabril.com.br **Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo Horizonte-MG** – R. Fernandes Tourinho, 147 - Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel.: (31) 3282-0630, fax: (31) 3282-8003 **Blumenau-SC** – R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações Ltda., tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 **Brasília-DF** – SCN - Q.1 Blc. Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1408, CEP 70710-902, tels.: (61) 315-7554/55/56/57, fax: (61) 315-7558 **Campinas-SP** – R. Conceição, 233 - 26º andar - cj. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações Ltda., telefax: (19) 3233-7175 **Cuiabá-MT** – R. Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Fênix Propaganda Ltda., telefax: (65) 3027-2772 **Curitiba-PR** – Av. Cândido de Abreu, 651, 12º andar, Centro Cívico, CEP 80530-000, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110 **Florianópolis-SC** – R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel.: (48) 232-1617, fax: (48) 232-1782 **Fortaleza-CE** – Av. Desembargador Moreira, 2020, sls. 604/605, Aldeota, CEP 60170-002, Midiasolution Representações e Negócios em Meios de Comunicação, telefax: (85) 264-3939 **Goiânia-GO** – R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Representações Ltda., tels.: (62)215-3274/3309, telefax: (62) 215-5158 **Joinville-SC** – R. Dona Francisca, 260, Conj. 1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax: (47) 433-2725 **Manaus-AM** Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP 69020-070, Paper Comunicações, telefax: (92) 233-1892/231-1938 **Porto Alegre-RS** – Av. Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, tel.: (51) 3388-4166, fax: (51) 3332-2477 **Recife-PE** – R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax: (81) 3327-1597 **Ribeirão Preto-SP** – R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda., tel.: (16) 635-9630, telefax: (16) 635-9233 **Rio de Janeiro-RJ** – Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial Mourisco, CEP 22250-040, telefax: (21) 2513-2348 **Salvador-BA** – Av.Tancredo Neves, 805, sl. 402, Ed.Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public. e Representação Ltda., telefax: (71) 341-4992/4996/1765 **Vitória-ES** – Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 42, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax: (27) 3325-3329.

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Jovem:** Almanaque Abril, Cartoon, Disney, Guia do Estudante, Heróis, Heróis da TV, Pica-Pau, Recreio, Simpsons, Spawn, Witch, Capricho, Playboy **Estilo:** Claudia, Elle, Estilo de Vida, Nova, Nova Beleza, Vip **Turismo e Tecnologia:** Guias 4 Rodas, Info, Mundo Estranho, National Geographic, Placar, Quatro Rodas, Superinteressante, Viagem & Turismo **Casa e Família:** Arquitetura & Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia, Claudia Cozinha, Saúde **Alto Consumo:** Ana Maria, Contigo, Manequim, Manequim Noiva, Minha Novela, Viva Mais! **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 4, nº 174, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial aplicável. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional.

Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112.
www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828

Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

IVC | FIPP | ANER www.aner.org.br

Abril

Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Maurizio Mauro, Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Maurizio Mauro

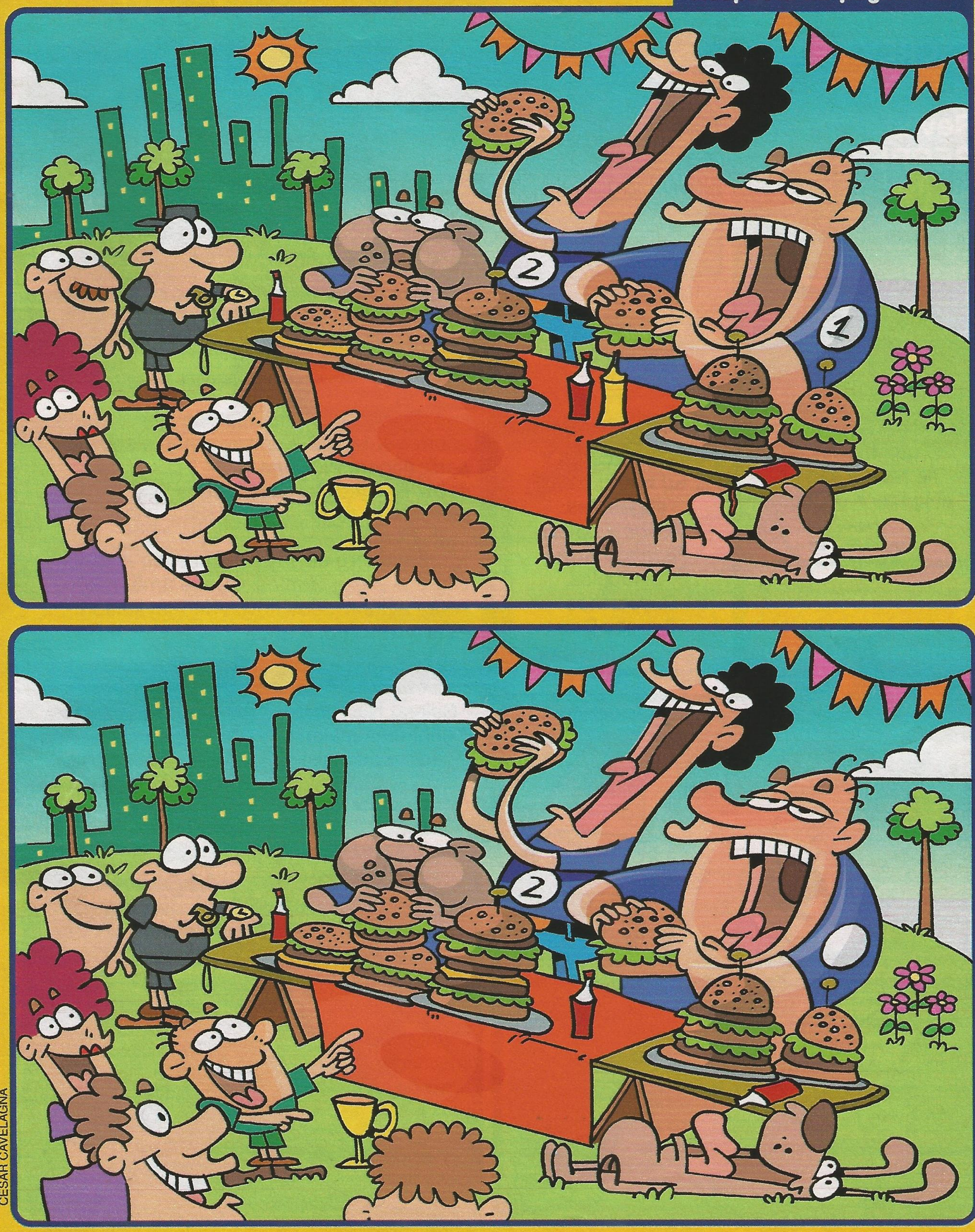
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emílio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

www.abril.com.br

PASSATEMPO

JOGO DOS SETE ERROS

Resposta na página 42.



CÉSAR CAVELAGNA

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

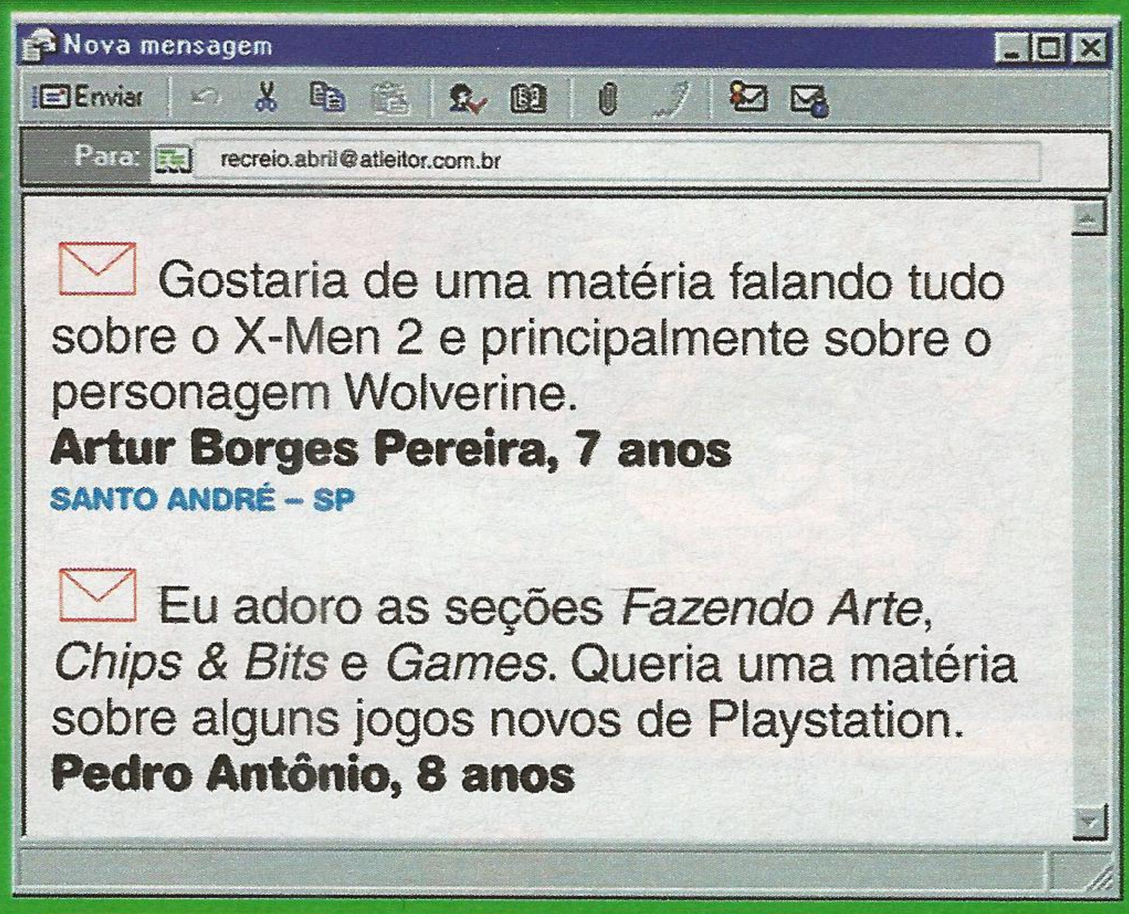
Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

A Marina Ruas, de 6 anos, fez o dino e a nave para a feira de ciências.
TIMÓTEO – MG

O que mais gosto na revista são os enigmas e o *Cadê?*.
ÍTALO PRADO
ARACAJU – SE

Olá, RECREIO! Eu tenho estas sugestões: *Bichos* – baleia, *Fazendo Arte* – binóculos, *Quadrinhos* – Scooby-Doo.
MATHEUS HENRIQUE
DIVINÓPOLIS – MG

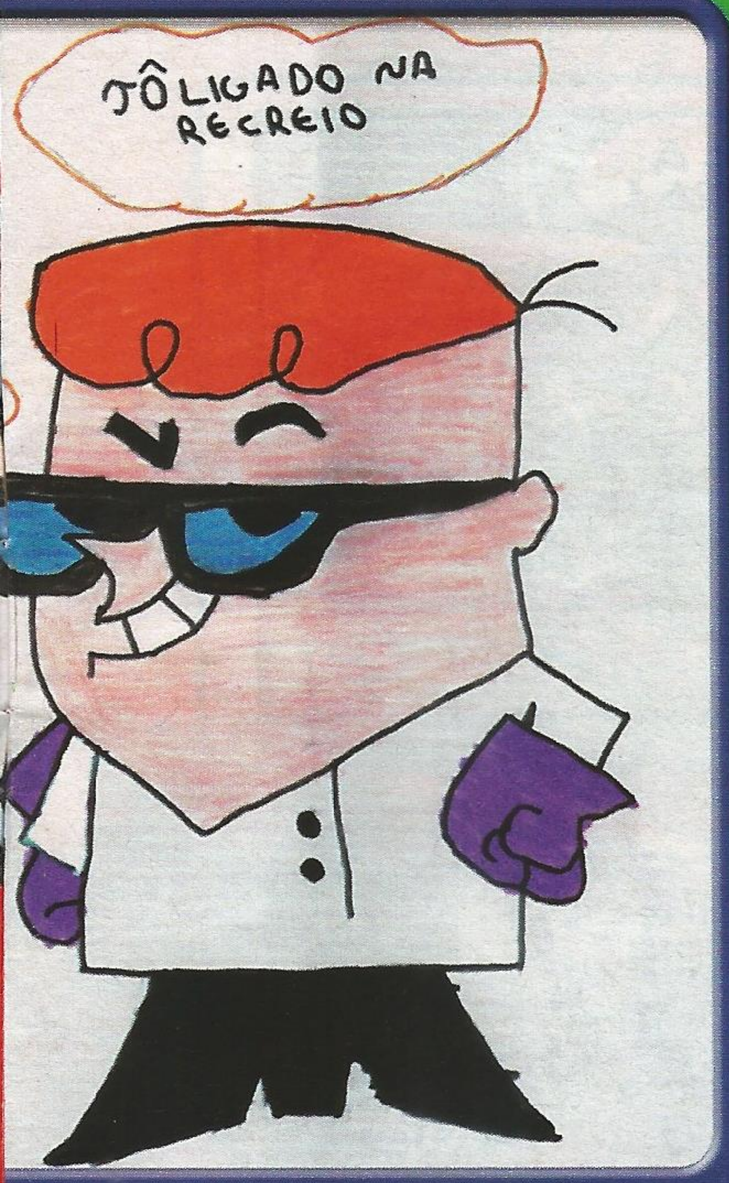


A Laís Medeiros desenhou este simpático Hamtaro.
RECIFE – PE

Galera! Não perco nenhuma matéria sobre animais!
ANA CLARA PIRES
SOROCABA – SP

Este desenho é uma criação do Pablo Oliveira dos Santos.
SÃO JOSÉ DOS PINHAIS – PR

Este é o Victor, de 7 anos, com seu fiel escudeiro, Anakin.
SÃO PAULO – SP



Este é o Dexter que o Vinícius Ferreira mandou.

TAGUATINGA – DF

Os irmãos Matheus e Lucas colecionam cards do Yu-Gi-Oh!

FORTALEZA – CE

O Catatau foi feito pelo Luiz Morales, de 7 anos.

SANTO ANDRÉ – SP

A Leocádia de Oliveira, de 12 anos, fez a Dama e o Vagabundo.

AVARÉ – SP

Oi, pessoal! Estou adorando os ROCKANIMALS e queria sugerir uma nova coleção de bichos de pedra, mas dessa vez só com animais domésticos.

CARLA FARAH

RIO DE JANEIRO – RJ

Animatiras

© Editora Abril S.A.

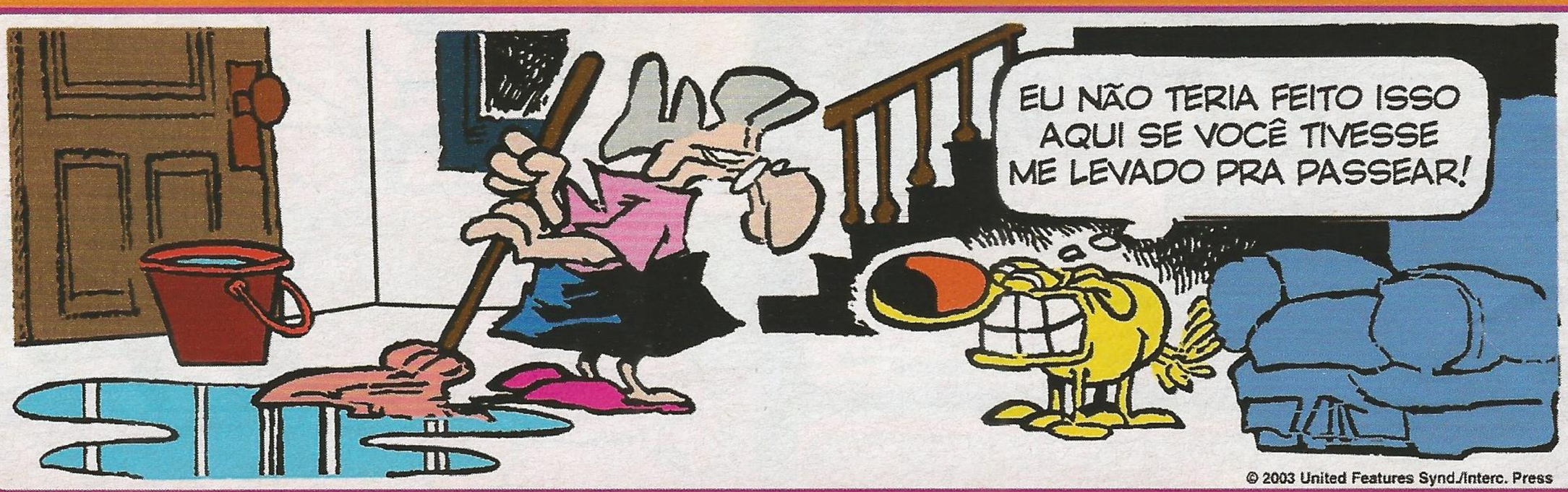
por **Jean Galvão**

Bichos

© 2003 United Features Synd./Interc. Press

por **Fred Wagner**

Mamãe Ganso



© 2003 United Features Synd./Interc. Press

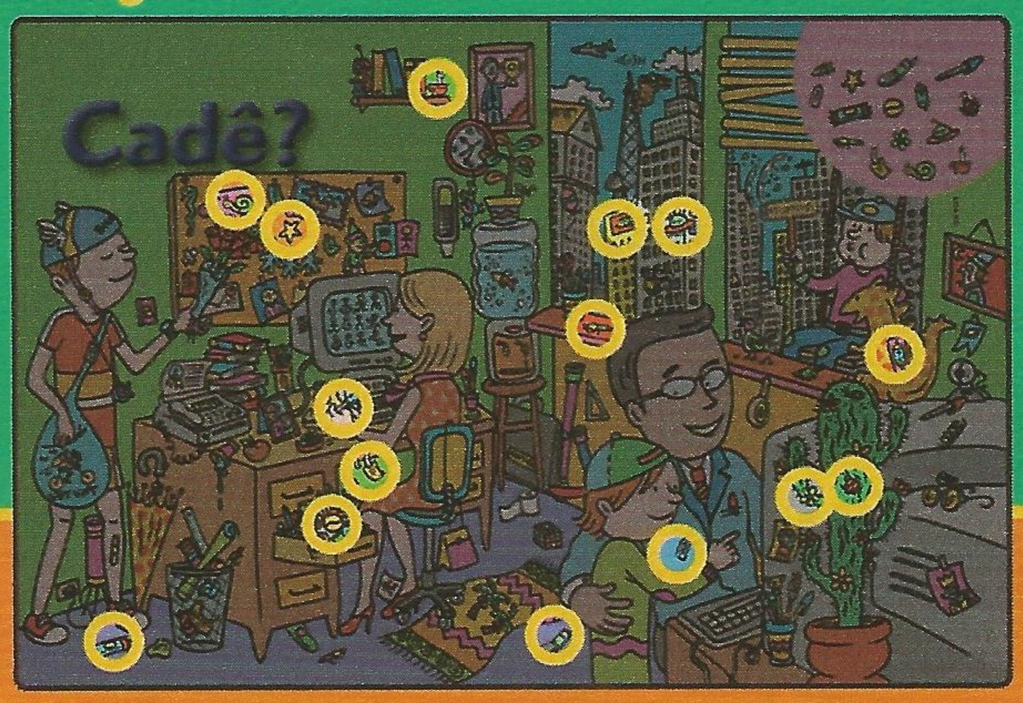
por **Mike Peters**

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

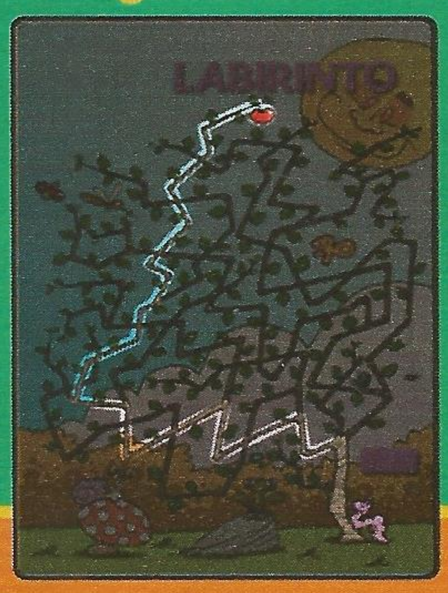
Página 13

A Astuk
B Astati
C Magman
D Radagan
E Kamun

Páginas 20 e 21



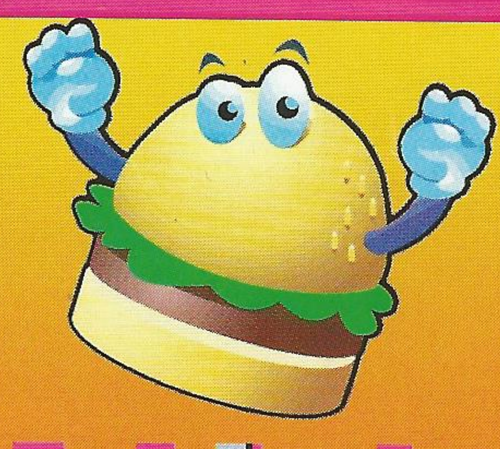
Página 37



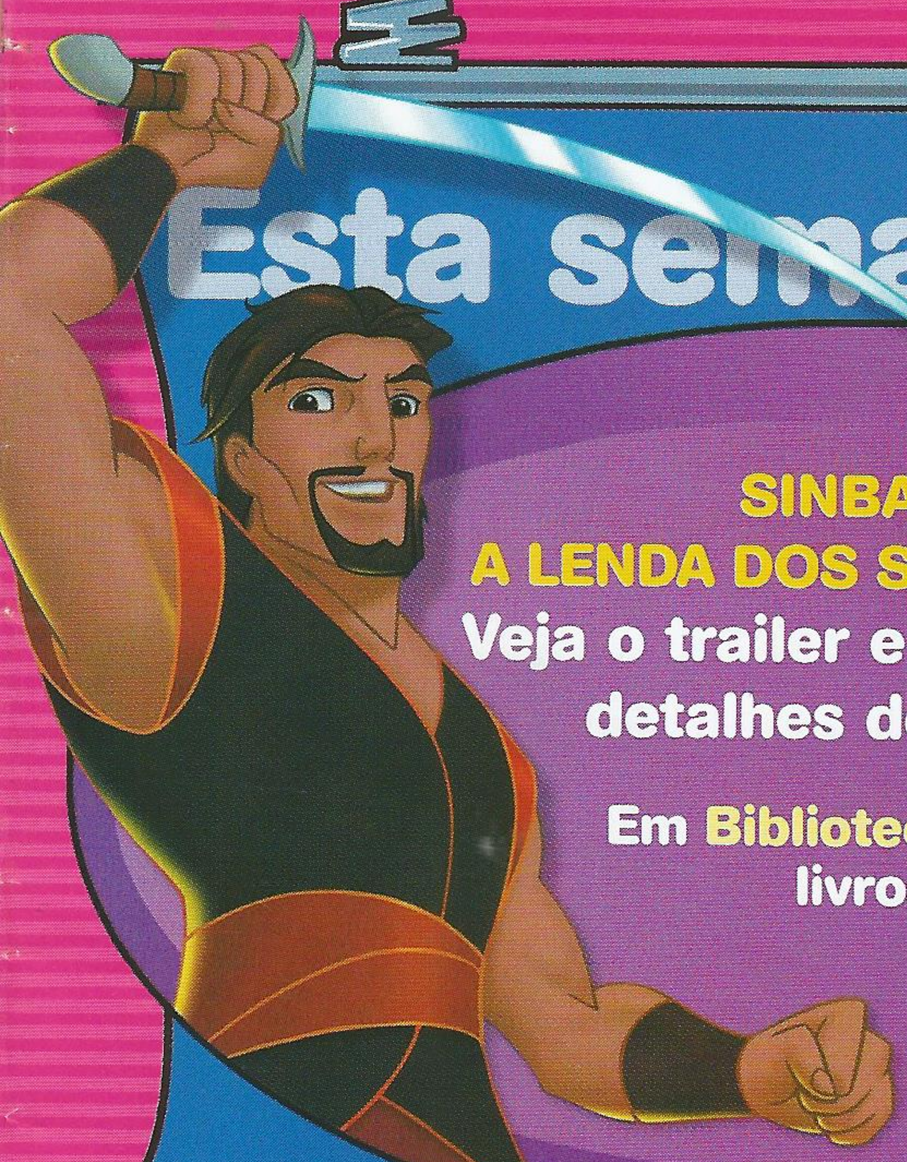
Página 39

Tem RECREIO na rede!

RECREIO ONLINE



Esta semana:

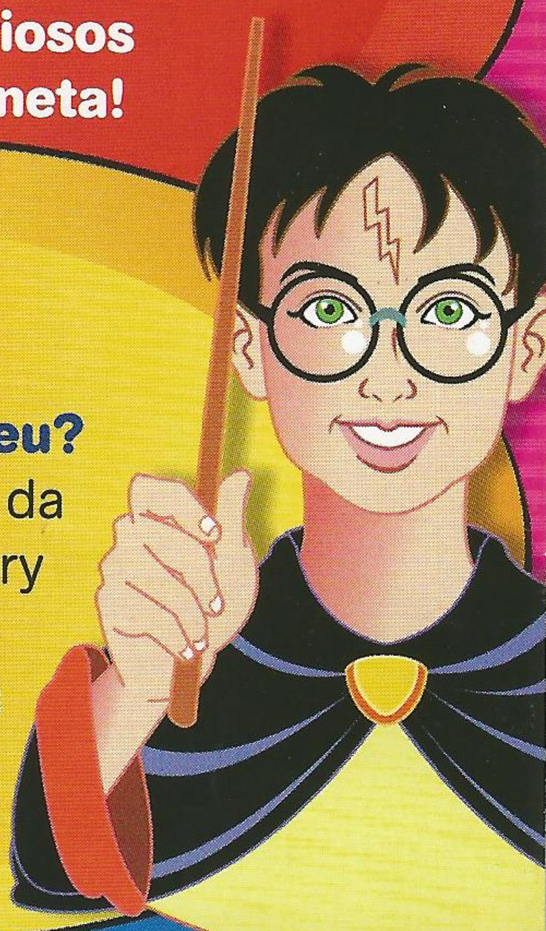


**SINBAD,
A LENDA DOS SETE MARES**
Veja o trailer e saiba mais detalhes do filme.

Em **Biblioteca**, descubra livros sobre esse personagem das mil e uma noites.

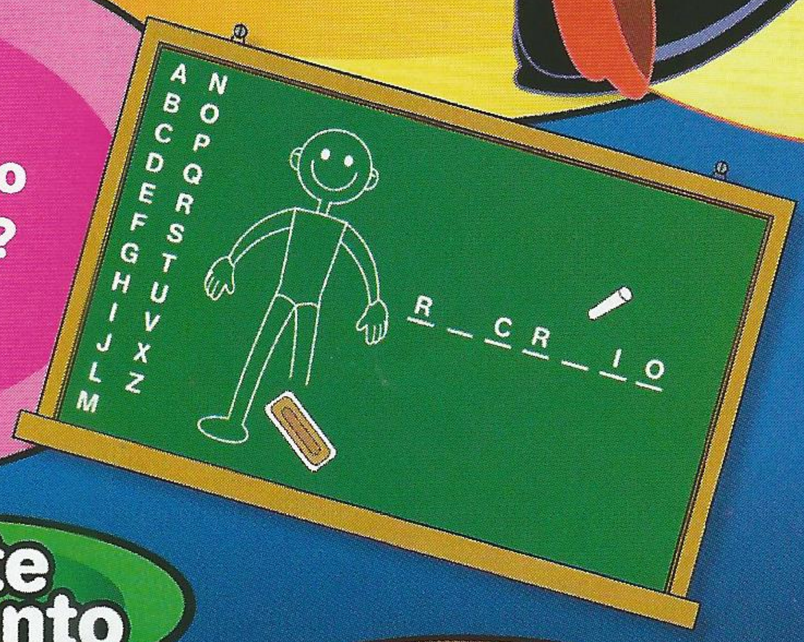
ROCK ANIMAL
Aproveite as férias para seguir a rota dessa aventura! Visite os lugares mais misteriosos do planeta!

MUNDO DOS BRUXOS
Clique em **Famoso, eu?** para ler a entrevista da autora da série Harry Potter e ficar por dentro das novidades do quinto livro.



QUATI
Brinque com ele no site!

JOGO ESPECIAL
Quer ser campeão no Jogo da Forca? Encare o desafio e divirta-se!



e mais...

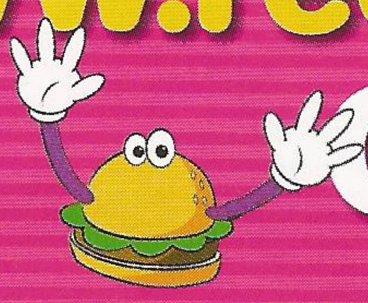
Piadas

Horóscopo

Conte um conto

Testes

www.recreionline.com.br



O seu site!

Kellogg's®

Leo Burnett

Sucrilhos® Kellogg's®.
Desperte o tigre em você.

www.sucrilhos.com.br

Sucrilhos® Kellogg's® é energia para vencer nos esportes, nas brincadeiras e na escola. Só Sucrilhos® Kellogg's® vem turbinado de sabor: Tradicional, Banana e Chocolate. E aí? Ficou com água na boca ou com sede de energia? Então, experimente e faça parte desse time.